GAME POWER

The Most Famous PC Game Section of Game Champ

11

NOVEMBER 1997

SCOOP

울티마 온라인

아틀란티스

HOT GAME

빅 뉴스, 드디어 올 겨울 발매!
삼국지 6

파랜드 택틱스 그 두번째 이야기
파랜드 택틱스 -시간의 이정표-

국내 최초 정식 발매되는 엘프사 타이틀
드래곤 나이트 4

툼레이더의 아이도스 최신작!
컨퀘스트 어스

국산 전략시뮬 저력을 펼친다!
야만전사록 / 장보고전

동경을 휩쓰는 두 사나이의 액션
도쿄 야화

GAME INDEX

NEWS

KOREA INFOS

「카르마」, 9월 우수게임 수상

문화체육부는 「'97 이달의 우수게임」 9월 수상작품으로 드래곤플라이의 롤플레잉 게임 「카르마(Karma)」가 선정됐다고 29일 발표했다.

3차원 판타지 롤플레잉 게임 「카르마」는 운명의 장난으로 인해, 이교도의 우두머리인 자신의 아버지를 처형하게 되는 비운의 운명을 지닌 주인공 '지드'의 모험을 그리고 있으며 3차원으로 구성된 화면, 빠른 화면 전개, 다양한 각도의 카메라 각도, 자유로운 시점 이동, 줌 기능 등에서 심사 위원들로부터 많은 점수를 받았다. 9월 출품작으로는 「카르마」 이외에도 소프트액션의 「유니버셜 포스」와 에스티엔터테인먼트의 「두치와 뿌꾸」 2작품이 선보였는데 「유니버셜 포스는」 3D 폴리곤 그래픽을 이용한 3차원 슈팅 시뮬레이션 게임이며 「두치와 뿌꾸」는 현재 KBS에서 방영중인 만화영화 「두치와 뿌꾸」를 게임화한 것이다.

흔들리는 게임유통 업계

라이센싱과 총판사업을 함께 벌여 오던 비손미디어가 19일 최종 부도를 내는 등 지난 겨울의 한파에 이어 최근 게임 유통 업계가 때아닌 추위에 시달리고 있다.

비손미디어는 CG의 대명사 '비손텍'의 자회사로 지난해 SKC, LG소프트, 동서게임채널 등의 총판 사업과 함께 사이버 드림, 인터랙티브 매직 등의 해외 유통사 게임의 국내 라이센싱을 시도하는 등 활발한 활동을 보여 왔다. 그러나 올해 초 잇따른 업계의 부도 여파로 인해 게임의 출시가 미루어지는 등 힘든 상황 끝에 결국 부도를 내고 만 것이다.

비손미디어의 이번 부도는 9월 현재 총판을 비롯한 유통시장의 어려움을 대변해 주고 있다. 해외 제품의 라이센싱 사업이 비대해지고 그 축이 되고 있는 제품의 유통이 부실한 역삼각형의 구조를 가진 현 시장 구조에서 그 근간인 총판이 흔들리고 있는 것이다. 많은 제품들 중에서 올해 들어 「스크림」이라는 게임 하나만을 출시할 수밖에 없었던 비손미디어가 그 좋은 예다. 이번 부도와 관련, 몇몇 중소 게임 업체의 위기설마저 나돌고 있어 1월 부도 이후 게임시장에는 또 한번의 불안한 기운이 감돌고 있다.

게임업체, 데모CD 무료배포 러시

최근 LG소프트를 비롯한 게임 유통업체들이 자사 타이틀의 데모CD를 제작, 용산시장을 중심으로 무료 배포에 나서고 있다.

지금까지 2차례의 데모CD를 제작한 바 있는 LG소프트는 전략 시뮬레이션 게임 「다크 레인」의 출시와 함께 「Game Sampler 2」라는 제목의 데모CD 5,000개를 제작, 홍보용으로 사용하고 있다. 이 데모CD는 용산 총판 업체를 중심으로 제품 구입 고객에 한해 무료로 제공되고 있으며 총 500MB에 달하는 CD 안에는 「다크 레인」의 동영상과 어드벤처 게임 「아틀란티스」의 데모가 들어 있다.

「마이 프랜드 쿠」와 「아만전사록」의 데모를 제작했던 에스티엔터테인먼트도 최근 커뮤니케이션그룹과 공동으로 데모CD를 제작했다. 또한 앞으로 발매될 KRG소프트의 「드로이얀」등의 제품도 데모CD를 제작할 계획으로 있어 업계의 데모CD 제작 붐이 일 것으로 예상된다. 커뮤니케이션그룹의 한 관계자에 따르면 "「마법사가 되는 방법」의 데모CD를 회원들에 한해 우편으로 발송했는데 예상외로 반응이 좋았다"면서 "데모CD를 통한 홍보가 적중했다고 판단, 앞으로도 계속 제작할 예정"이라고 전했다.

다크 레인의 데모CD

그동안 CD롬을 통한 게임의 데모는 많지 않았으며 통신을 통한 데모가 주가 되어 왔다. 보통 게임의 데모가 5MB가 넘게 되면 유저에게는 부담이 되는 것이 현실인 점을 고려해 볼 때 이러한 데모CD의 확산은 바람직한 것으로 평가된다. 그러나 총판이나 게임 상가를 중심으로 뿌려지는 이 데모CD는 한정된 양으로 인해 유저들이 접할 가치가 줄어 수량이나 유통 면에서의 증가·확대가 요구된다. 한편 이러한 움직임은 올바른 게임문화를 정착시키려는 하나의 노력으로 평가되고 있으며 홍보효과 또한 큰 것으로 알려졌다.

18금 미소녀 게임 출시 러시

「동급생 2」의 심의보류 판정 이후 잠잠했던 일본의 18금(禁) 소프트들이 한국 진출을 서두르고 있다.

최근 게임박스에서는 「드래곤 나이트 4」를 심의에 통과시킨 이후 「동급생 2」의 연내 출시를 목표로 다시 그래픽 작업에 들어갔으며 차기 엘프작 타이틀도 물색 중인 것으로 밝혀졌다. 한편 성인용 CD-ROM 타이틀에서 「메타녀」, 「청춘연가」 등으로 제품의 성향을 바꾼 통큰에서도 「포토제닉」 등의 시뮬레이션 게임과 함께 18금 미소녀 게임의 유통을 진지하게 검토 중이다. 또한 해외 게임 유통사와 연간 계약을 맺고 제품의 유통을 하던 M사에서도 「동급생 2」의 차기 버전인 「동창회」의 판권계약에 들어간 상태이다.

이처럼 국내 유통사들이 일본 18금 게임의 판권 사업에 적극적인 이유로는, 우선 라이센싱 회사간의 경쟁 심화, 연불 게임에 대한 공륜의 심의 정책 변화, 11월 국내시장 비수기·불황기에 따른 18금 제품들의 시장성이 크다는 점 등의 이유로 해석된다. 또한 이들 작품이 단순히 야하기보다는 어느 정도의 작품성을 인정받고 있다는 점도 그 이유 중의 하나로 보인다.

엘프(elf) 타이틀, 국내 첫 출시

일본 엘프사의 「드래곤 나이트 4」가 한글화를 마치고 국내시장에 본격 시판될 예정이다.

이 작품의 한글화를 맡았던 게임박스에서는 「드래곤 나이트 4」가 지난 9월 중순 연소자 관람불가 등급으로 심의에 통과, 10월 초에 발매될 예정이라고 30일 밝혔다. 일본 엘프사의 트레이드마크 격이기도 한 이 게임은 카피 본으로 시중에 많이 나돌아 잘 알려진 작품이지만 정식으로 발매되기는 이번이 처음이다.

원래 「고가(고등학생 이상 관람가)」를 예상했던 게임박스의 예상과는 달리 「연불(연소자 관람불가)」 판정을 받은 이 게임은 그래픽이 약간 수정되기는 했으나 원래의 게임성을 잃지는 않았다는 것이 담당자의 이야기다. 게임의 유통은 삼성영상사업단에서 맡게 된다.

드래곤 나이트 4

「도쿄 야화」패치파일, 용산 매장에 등록

웅진미디어는 9월 10일 「도쿄 야화」의 출시에 따른 버그 패치파일을 용산 게임 매장에서도 직접 받을 수 있다고 24일 전했다.

웅진미디어는 가장 먼저 국내 대형BBS에 10일을 기해 우선 패치파일을 등록시키고 이미 게임을 구입한 유저에게는 우편으로 파일을 우송하는 작업을 거쳤다. 또한 이번 작업은 앞으로 게임을 구입할 유저들을 위해 제품을 사면 패치도 함께 제공받을 수 있도록 한 것으로 대형 총판을 중심으로 용산 매장에 패치를 담은 3.5" 플로피디스크를 제공하고 있다.

패치의 내용으로는 우선 전체적으로 화면이 바뀌는 곳에서 대화가 어색하지 않도록 대사를 추가했고, 1부에서 미쓰요와의 첫 대면 시 다운되는 현상 제거, 연희여고 마을에서 막힌 맵을 연결하는 등 총 11개가 준비되어 있다.

「에반겔리온-강철의 걸 프랜드-」 한정판 조기 매진

에반겔리온 강철 걸 프랜드

하이콤이 발매한 한글판 「에반겔리온-강철의 걸 프랜드」의 한정판이 조기 매진됐다.

이는 9월 말, 제품의 한정판이 나간다는 공고가 있은 후 유저들로부터 전화가 쇄도, 단 몇 시간만에 3000개로 개수가 제한되어 있는 한정판이 모두 매진됐다. 이 한정판은 특수 바인더형 패키지로 되어 있으며 마우스 패드, 티셔츠, 열쇠고리, 브로마이드 등이 포함되어 있다. 한정판의 발매는 에반겔리온의 정식 발매 시점에 맞추어 하이콤 게임 프라자를 비롯한 게임 매장과 통신 판매를 통해 이루어질 예정이었으나 조기에 매진됨에 따라 이 같은 조치가 필요 없게 됐다.

메닉스, 네크워크 S・RPG 「어둠의 성전」 서비스

PC용 소프트웨어 개발 업체인 메닉스가 네트워크 S・RPG인 「어둠의 성전」을 10월 천리안, 나우누리 등의 PC통신망을 통해서 서비스한다고 밝혔다. 「어둠의 성전」은 그동안 게이머들에게 친숙한 S・RPG를 네트워크와 접목시켜서 여러 사람이 동시에 플레이할 수 있는 것이 특징이다. 특히 기존 머그게임의 전투가 PC가 만든 가상의 적들과 이루어졌던 것에 비해 이 게임에서는 상대편 게이머들과 전투를 벌일 수 있는 것이 특징이다. 또한 S・RPG의 가장 중요한 요소인 전략적인 면을 부각시켜 주어진 맵 위에서

어둠의 성전

복잡하고 다양한 전략을 통한 전투를 구현했다. 메닉스는 어둠의 성전을 1개월 동안의 시험 서비스를 거친 후 본격적으로 서비스할 계획이다

삼성영상사업단, 「KKND」 서비스 판매 실시

KKND스페셜

삼성영상사업단이 KKND 스페셜의 발매를 기념하여 KKND 서비스 판매를 실시한다.

이 행사는 KKND를 구입한 사람이 행사 지정 매장으로 KKND를 가져가면 19,800원에 KKND 스페셜로 교환해 주는 행사로 KKND 스페셜을 발매한 후 한 달간 실시될 예정이다. KKND 스페셜은 KKND의 확장팩으로 기존 미션에 새로운 20개의 미션을 추가하였으며 카오스 모드를 제공하여 게이머가 원하는 대로 미션의 조건을 조절할 수 있는 특징이 있다.

행사 매장:
- 서울 용산 터미널 상가 2층
- 애니미디어 직매장
- 서울 서초동 남부 터미널
- 국제전자센터 9층 애니미디어 직매장
- 지방 광역시 애니미디어 거래점

문의처: 02)596-5811, 02)718-7883~4

삼성영상사업단, 「미스(Myth)」 '스모크 버전' 출시

삼성영상사업단이 번지소프트사의 전략 시뮬레이션 게임인 「미스(Myth)」의 스모크 버전을 출시한다. 중세 유럽이 게임의 배경인 미스는 전투 장면이 너무 잔인해서 공륜 심의에서 문제가 될 소지가 컸지만 번지소프트사가 오리지널

미스(Myth)

버전과 함께 잔인한 장면을 부분적으로 수정한 스모크 버전을 동시에 출시하기로 함에 따라서 이 문제는 순조롭게 해결될 것으로 보인다.

이에 관해서 삼성영상사업단의 한 관계자는 「미스」의 스모크 버전은 전투시 발생하는 피를 안개로 처리하여 잔인한 장면은 전혀 없을 것이라고 밝혔다.

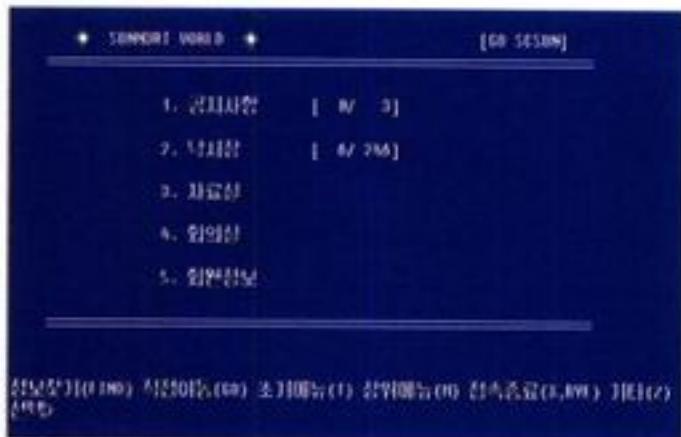
KRG소프트, 법인으로 전환

롤플레잉 게임 「드로이얀」으로 벌써부터 유저들의 입에 오르내리기 시작한 KRG소프트가 10월 중순을 기해 개발사 신설 7개월만에 법인으로 전환된다.

최근 KRG소프트는 「드로이얀」이 포스이미지(게임박스)를 통해 대만의 게임박스와 3만 불에 드로이얀의 수출계약을 맺었다. 이에 따라 KRG소프트는 대외적인 수출을 위한 법인의 필요성 때문에 10월경 법인으로 전환될 예정이다. 또한 1억 가까운 금액의 투자를 해 준 개인 투자자가 생긴 것도 법인으로 전환하는데 큰 이유가 된 것으로 알려졌다. 참고로 법인으로 전환하게 되면 「KRG소프트」의 로고와 이름도 교체될 예정이다. 「드로이얀」은 에스티엔터테인먼트를 통해 10월 중에 발매될 예정이다.

천리안 '손노리' 팬클럽 개설

포가튼 사가의 주인공, '손노리' 팀의 팬클럽, '손노리 월드(SONNORI WORLD: 시삽 이문규)'가 지난 9월 천리안에 문을 열었다.

국내 게임 제작사로서는 최초가 되는 이 팬클럽은 판타그램 내의 게임 제작팀인 '손노리' 팀에 대한 정보공유등의 목적으로 9월 중순을 기해 활동을 개시했다. 10월 현재 약 120명 정도의 회원을 확보하고 있는 '손노리' 팬클럽에서는 기존 천리안 게임동호회에서 활동하던 이문규 시삽을 주축으로 인원이 구성되어 있다. 팬클럽 메뉴 판은 공지사항, 낙서장, 자료실, 회의실, 회원정보 등으로 구성되어 있으며 자료실에서는 포가튼 사가와 손노리팀에 대한 자료를 구할 수 있다. 천리안 초기 화면에서 'GO SCSON'을 입력하면 되고 가입을 위해서는 시삽(ID: THEMOONY)에게 메일을 보내야만 한다.

손노리 월드의 초기화면

신라음반, 「파이널 파랜드」 성우진 공개

신라음반 멀티미디어 사업부가 「파이널 파랜드-4개의 봉인」의 더빙 작업을 마치고 한글화의 주역들을 공개했다. 최종 성우진으로는 '아크' 역에 구자형씨, '페리오' 역에 최덕희씨, '란티아' 역에 이인성씨, '아리시아' 역에 기경옥씨, '윌' 역에 안지환씨, '에레노아' 역에 정미연씨가 맡아 열연했다.

하나같이 쟁쟁한 국내 성우들을 기용한 신라음반은 이들 성우의 음성을 한데 모아 「파이널 파랜드」의 완벽한 한글화에 힘을 쏟았으며 이들 성우의 음성을 통신 자료실을 통해서도 들을 수 있도록 했다. 18분 동안의 애니메이션 영화와 함께 육성 S·RPG게임의 진수를 보여 줄 「파파-4개의 봉인」을 기대해 본다.

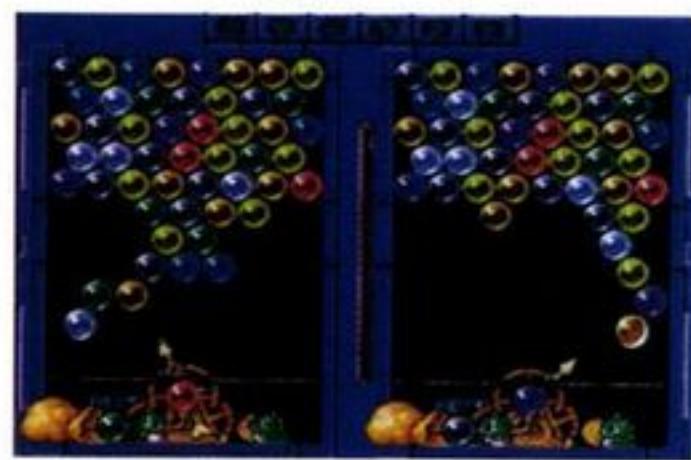
부킹맨, 심의 통과

공륜 심의에서 '심의 보류' 판정을 받았던 성인 연애 시뮬레이션 「부킹맨(Man&Woman)」이 9월 재심의에 들어가 결국 심의에 통과됐다.

청소년 보호법과 관련하여 많은 사람들의 관심을 끌었던 이 작품의 심의 통과는 국산게임 개발에 새로운 방향을 제시하는 계기가 되었다. 스토리성보다는 「동급생」과 같이 미소녀 캐릭터를 중심으로 한 이벤트 중심의 재미를 선사하는 이 게임은 일본이 아닌 서울의 시내를 배경으로 게임이 진행된다.

웅진미디어, 일본 게임뱅크사와 3개 타이틀 계약

웅진미디어는 일본 유명 게임 유통 회사인 게임뱅크사와 판권계약을 맺고 「레이어 섹션」, 「퍼즐버블」, 「해저 대전쟁」 등 3개의 타이틀을 국내에 유통하기로 계약했다.

「레이어 섹션」은 슈팅게임의 대명사로 불릴 만큼 새턴에서 인기를 끌었던 게임으로 이번에 PC로 이식되면서 더욱 높은 퀄리티를 자랑하게 됐다. 「해저 대전쟁」 역시 모르는 사람이 없을 정도로 유명한 슈팅게임. 「퍼즐버블」은 아케이드용 게임을 이식한 것으로 여성이나 어린 유저들에게 인기가 높은 편이며 곧 2편도 출시될 예정이다.

퍼즐버블

천리안 모플인의 희망, 모플동 개설!

천리안에 또 하나의 게임동호회가 탄생했다. 게임동호회와 더불어, 시뮬레이션 동호회가 주도해 오던 천리안에 모플(모뎀 플레이)을 테마로 한 새로운 게임동호회, 'NEMO(네모-NEwork / MOdem play: 시삽 김성태)'가 신설, 10월 1일부터 서비스에 들어갔다.

그동안 하이텔·나우누리 등에 있는 모플동이 천리안에만 없어 네트워크 게임 매니아를 안타깝게 했던 것이다. 10월 1일부터 본격적인 서비스에 들어간 천리안 모플 동호회 '네모'에서는 모플(모뎀 플레이) 뿐만 아니라 네트워크

천리안 네모동 메뉴

플레이, 그리고 기존 모플동에서 하지 못했던 Null Play(통신이 아닌 시리얼이나 페러럴(프린터 포트)을 통한 케이블로 2명 이상의 많은 사람들과 게임을 즐기는 형태)나 랜(LAN)을 이용한 멀티플레이까지 매우 다양하고 전문적인 네트워크 플레이를 경험할 수 있다. 또한 천리안 시뮬레이션 동호회(시삽 전수호)와의 연대를 통해 유저들이 '시뮬 모플'에 대한 구체적인 정보와 기술을 알 수 있도록 했으며 하이텔이나 나우누리의 모플동과 모플 & 넷플 친선 게임도 정기적으로 가질 예정이다. 천리안 어디서든 'GO NEMO'를 입력하면 된다.

미니정보

●게임디자인 학과 교육 내용

미학	사운드 실습	게임제작 개론
문화예술론	게임제작 프로젝트	CG 애니메이션 제작
만화의 이해	게임연구	CG 제작워크샵
영화의 이해	게임제작 워크샵	CG를 위한 대수기하학
문학의 이해	문장작법	가상현실9VR)특강
멀티미디어와 게임론	문장작성 워크샵	3D CG프로그래밍
게임기획론	엔터테인먼트 연구	사운드 프로그래밍
기획창작 워크샵	비지니스론	윈도우 프로그래밍
레저산업론	컨텐트론	윈도95 프로그래밍
테마파크론	연출	라이브러리 제작
3D애니메이션	게임업계 연구	게임 에디터 제작론
소프트웨어 공학론	시나리오 개론	게임 에디터 워크샵
멀티미디어 입문	시나리오 제작	소프트웨어 개발툴
게임디자인	소설 및 기사 작성법	사양서 설계특강
게임디자인 워크샵	디자인 입문	게임 해석론
컴퓨터 하드웨어론	게임 배경론	게임 공학론
어셈블리 언어	캐릭터 디자인	비디오 게임기론
어셈블리 실습	연출 및 화면구성	뉴미디어론
C언어 입문	기초 디자인	미디어 실습 워크샵
C언어 프로그래밍 실습	2D CG 기초 및 응용	게임 졸업 작품
게임 프로그래밍 워크샵	3D CG 기초 및 응용	
컴퓨터 그래픽(CG) 개론		

●게임 디자이너 활동 분야

게임 디자이너	캐릭터 디자이너	아티스트
게임 디렉터	그래픽 디자이너	CD-ROM 디자이너
게임 기획자	컴퓨터 애니메이션 디자이너	개발툴 운영자
시나리오 작가	시스템 엔지니어	영상작가
잡지 WRITING	비지니스 소프트웨어 프로그래머	미디어 제작자
소설가, 작가	CG 디자이너	사운드 편집자
게임제작 디자이너	게임 프로그래머	작곡가, DJ등

자료 제공 : 아트센타

유럽 ECTS를 다녀와서

필자 : 신성근

비행기는 땅을 뒤로하고 계속 하늘로 치솟았다. 전 유럽의 게임 관계자로 붐비는 ECTS를 관람하게 되어 가슴이 두근거렸다. 금년의 E3쇼를 놓친 필자로서는 이번 유럽행이 유럽 시장을 파악할 수 있는 절호의 기회였다.

약속으로 꽉 찬 스케줄은 필자를 전시장에서 야생마처럼 뛰게 만들었다. 마지막날인 3일째에야 나무가 아닌 숲을 보게 되었으니 그때는 이미 전시장을 40바퀴 이상 돈 후여서 모든 것이 마치 손바닥을 바라보는 듯한 경지에 이르러 있었다. 총 17 부스로 개막된 이 쇼에는 친분이 있는 프랑스의 UBI, 독일의 TopWare, 러시아의 Rrglan, 네덜란드의 Project2, 그리고 심지어 먼 오스트레일리아의 로드쇼사에서도 왔지만 미국에 본사를 둔 큰 기업들의 영국 지사나 주최국인 영국의 개발·유통사들이 주를 이루었다.

지난번 영국, 프랑스, 독일 그리고 네덜란드 등을 돌며 영업에 어려움을 겪었던 필자로서는 거의 모든 업체들이 모인 이곳 ECTS쇼가 너무 고마웠다. 게임계를 주름잡는다는 EIDOS, 일렉트로닉 아츠, 마이크로프로즈, 소니, 어클레임 등의 업체들은 거물답게 전시장 중앙에 자리잡고 있었고 작은 업체들은 자그마한 부스에서 자사의 제품을 소개하고 있었다. 한국에서 온 12개의 업체들도 큰 업체들에 밀려 조그만 부스를 차지하고 있었지만 자랑스런 한국의 게임을 빛내고 있었다.

이번 전시회에서는 비디오 게임기와 PC게임이 거의 반반이었고 게임은 둠 계열의 1인칭 슈팅과 유럽 특유의 스포츠, 레이싱 게임이 주를 이루었고 전략 시뮬레이션과 다른 장르는 그리 많지 않은 것이 특징이다. 우리나라에서 꼬리를 감추다시피 한 슈팅게임이 3D와 재미있는 동작을 가미, 이곳의 게임계를 주름잡은 것을 보고 '무슨 게임(What Game)'보다 '어떤 게임(How Game)'이 더 중요함을 실감할 수 있었다. 우리는 그저 어느 게임이 잘 팔리느냐에만 신경을 쓰고 게임을 만드는 경향이 있는데 그보다는 어떻게 새로운 아이디어를 섞어 독창적인 게임을 만드냐 하는데 주력해야 할 것이다.

또 한가지 특이한 것은 거의 대부분의 사람들은 필자처럼 배지를 달고 있는 것이었다. 말하자면 거의가 업무상 참가한 게임업계의 사람들이라는 이야기다. 일반인들은 거의 보이지가 않았다. 툼레이더로 기사회생한 에이도스는 여주인공 라라크로프트와 닮은 미녀들과 함께 사진을 찍을 수 있는 기회를 제공해 가장 많은 사람들의 눈길을 끌었다. 이번 ECTS 쇼는 미리 예약하지 않고는 거의 못 만날 만큼 쇼 담당자들은 바빴고 하루종일 돌아다녀도 모자랄 만큼 큰 쇼였다. 다른 쇼와 마찬가지로 여기서도 사람들은 공짜 선물에 미쳐 몇 개씩 집어 가는 바람에 BMG에서 주던 라이터, Empire에서 주던 티셔츠, 에이도스에서 주던 고급 펜들은 물론, 참가자에게 주던 선전용 데모와 책자까지 순식간에 동이나 버릴 정도였다.

이번 ECTS 전시회를 통해 관계자들과 만나 상담한 것 외에 게임계에 도움이 될 만한 시장 정보를 추려 보면 다음과 같다.

1. 시장 규모는 커졌지만 게임을 만들었다고만 해서 팔리는 시대는 가고 대작과 엄청난 홍행비가 요구되는 시대로 바뀌어 가고 있다는 점.

2. 아직 미국이 가장 큰 시장이기는 하지만 점차 좁아지고 높아 가는 시장 압력에 이제는 대만과 한국, 그리고 심지어 남아프리카와 브라질도 시장개척에 나서고 있다. 관계자에 의하면 거의 전세계를 상대로 접촉을 가지고 있는 실정이며 A급 게임은 호주에서 25,000카피, 그리고 한국·대만을 합쳐 15,000카피가 팔릴 수 있다고 한다. 미국 외에도 10만 카피 이상 팔릴 가능성이 있다는 이야기다.

3. 비디오 게임은 예전부터 간단하고 통일된 인스톨과 구조, 그리고 빠른 그래픽으로 복잡하고 까다로운 PC 게임에 비해 여전히 인기가 높고 소비자를 위한 경쟁적 가격 인하로 그 입지가 높아 가고 있다. 또한 같은 타이틀이라고 해도 비디오 쪽이 최소한 1.5배 이상 더 팔리고 있으며 비디오용으로 나온 것이 2배 이상 팔리면 금액으로 따지면 PC의 3배 이상 된다는 것이 관계자의 이야기다.

레드얼럿 이후 가장 훌륭한 전략 시뮬레이션으로 평가받는 「다크 레인」이 미국과 동시에 9월 30일 전격 발매됐다. 다크 레인은 플레이어가 직접 게임 설계자와 같은 툴로 손쉽게 미션과 지도를 만들 수 있다는 점이 가장 큰 특징으로 꼽힌다. 그 외에도 탁월한 인공지능과 건물을 옮길 수 있는 점, 플레이어가 직접 유니트의 AI를 조정할 수 있는 등의 특징이 있다.
이 게임은 게임 매장뿐만 아니라 「스톤엑스」가 유통되었던 LG25시에서도 살 수 있으며 가격은 38,500원이다.

다크 레인

울티마 온라인

Ultima On-Line

울티마 온라인은 롤플레잉의 대표적인 명작인 울티마를 온라인 상에서 즐길 수 있도록 만든 온라인 게임이다. 기존에 울티마를 플레이해왔던 전세계 게이머들간의 친목을 위한 리차드 게리어트의 새로운 구상일지도 모르지만 아무튼 전세계 게이머들은 이러한 게임을 강력하게 요구해왔었다. 그동안 베타 버전을 통해서 테스트를 실시해왔지만 이것만으로도 전세계적으로 엄청난 반향을 일으켰다. 울티마 온라인은 조만간에 정식으로 발표되겠지만 그 전에 베타 버전으로나마 알아보기로 하겠다.

장 르	롤플레잉
최소사양	펜티엄/램16MB
권장사양	펜티엄/램32MB
발매일	미정
제작사	오리진

캐릭터의 생성

캐릭터의 생성은 한 계정에 약 5~6명까지 가능한 것으로 알려져 있고 실제로도 그렇게 하는 게이머들도 상당수가 존재한다. 하지만 정식버전에서는 어떻게 변할지는 아직 알 수 없다. 각 캐릭터는 그 능력치를 조절할 수 있는데 이것은 기본적으로 제공되는 능력치에서 게이머가 알아서 배정하는 것이다. 이런 방식은 디아블로에서도 적용된 것으로 그리 낯설은 방식은 아닐 것이다. 또한 게이머가 캐릭터의 성별, 이름, 얼굴 모양, 얼굴 색깔, 피부색깔, 수염종류, 머리모양을 선택하여 자신만의 캐릭터를 만들 수 있다.

이 중에서 직업과 기술을 선택하는 것이 캐릭터 생성에서 가장 중요하다고 말할 수 있다. 기술은 총 3가지를 선택할 수 있는데 이것도 직업과 연관되게 설정해야 하므로 상당히 복잡한 작업이다.

모험의 시작

캐릭터의 생성작업이 끝나게 되면 모험을 시작하게 된다. 모험이 시작되면 아무래도 처음 시작하는 것이기 때문에 두려움이 앞설 것이다. 특히 여기서 게이머를 불안하게 만드는 것은 바로 킬러가 존재한다는 것이다. 이 킬러는 디아블로에 있었던 것과 유사한 종류로 게임을 즐기는 것이 목적이 아니라 살육이 목적이므로 주의해야 할 상대이다. 게임 초기에 게이머는 옷도 제대로 걸치지 못했기 때문에 정말 초라하기 짝이 없다. 하지만 이러한 모습에 동정을 얻어 여기저기서 물건을 나누어주기도 한다. 일단은 이것이라도 받아서 자신의 능력치를 올리자.

대화의 중요성

모든 온라인 게임이 그러한 것처럼 울티마 온라인에서는 대화가 아주 중요하다. 대화를 통해서 동료를 얻어서 조직을 구성할 수 있으며 각종 정보와 그때그때 상황을 잘 알 수 있기 때문이다. 모든 대화는 영어로만 해야 하지만 기본적인 대화는 중학교 회화 수준이고 그 이외에는 단어의 나열만으로도 충분하므로 그리 걱정할 것은 없다.

그 밖의 특징

1. 몬스터의 지능이 상당히 높다. 일반적인 게임에서 등장하는 멍청한 몬스터로 생각하고 접근하다가는 큰 낭패를 보기 쉬우므로 주의해야 한다.

2. 동물을 기를 수 있다. 동물의 이름도 지어줄 수 있고 여러 가지 부수적인 재미가 많다. 만일 이 동물을 굶기면 캐릭터에게 공격을 가하거나 물건을 빼앗아서 도망칠 때도 있다.

하지만 이들 전투시 주인공을 도와 주기도 하고 전투에 직접 참여하기 힘든 경우에는 주인공의 물품을 들어주기도 한다.

3. 도둑이 아주 많다. 물품이 너무 많아서 바닥에 놔두면 어느새 다가와서 훔쳐 가버린다.

4. 유령이 존재한다. 물론 이 유령은 캐릭터도 포함되는데 갑자기 캐릭터가 죽었을 경우 페널티를 적용하면 지금까지 쌓아 왔던 것들이 일순간에 없어져 버린다. 그러나 유령이 된 다음 교회로 가서 환생을 하면 이를 유지할 수 있다. 단, 자신의 물품은 가지고 갈 수 없는데 만일 기르는 동물이 있으면 부활하는 동안 물건을 지켜준다.

아틀란티스 Tales of Atlantis

장 르	어드벤처
최소사양	펜티엄/램16MB
권장사양	펜티엄/램32MB
발매일	10월
가 격	미정
제작사	크리오
유통사	LG소프트

고대 문명의 신비와 상상의 조화

역사가 시작되면서 무수히 많은 미지의 산물들이 생성되고 사라져 왔다. 그리고 지금 그 일은 계속되고 있다. 이런 가운데 이런 사라진 것에 대한 경외를 가지고 일을 하는 사람들도 늘고 있다. 이런 사람들의 일은 단지 과거의 실체를 밝히는 일에 불과할지 모른다. 인간은 이런 일에 아낌없는 돈을 투자하고 그것들을 이용한 어떤 즐거움을 찾으려 한다. 그러한 작업 이후에 나타나는 그 무엇이 인간과 연결되어 있다는 것을 항상 느끼기 때문이다. 이것은 얼마 전 개봉된 「로스트 월드」에서 그러했고 게임에서는 「아틀란티스」가 그러하다.

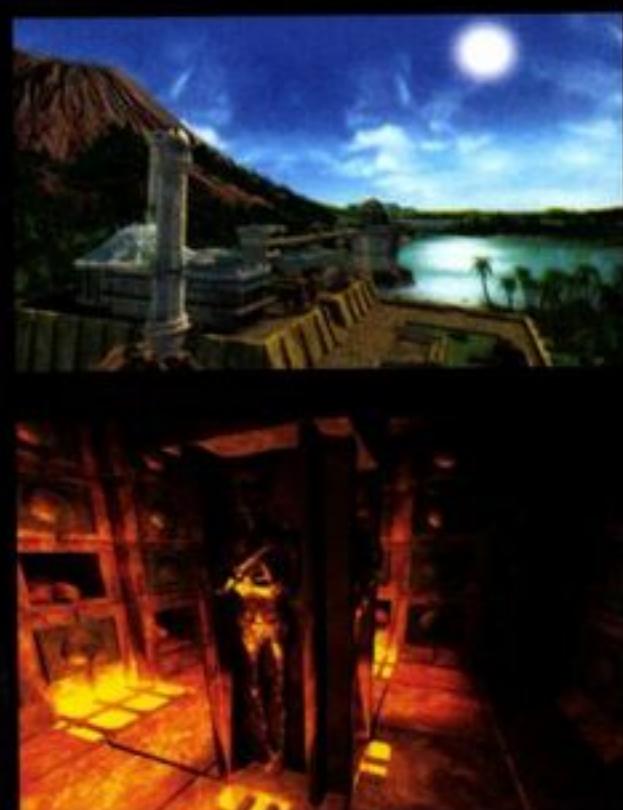
아틀란티스는 과거부터 꾸준히 미지의 세계로 사라진 부 대륙과 현대인을 연결하는 유일한 연결고리로서 받아들여졌고 이로 인해 아틀란티스에 대한 탐험은 계속되고 있는 실정이다. 하지만 이 게임은 이런 여러가지 논쟁과 난무하는 추측을 정면으로 거부했다. 게임의 제작자들은 아틀란티스를 그들만이 추구하는 어떤 이미지를 표현하고자 노력했으며 그로 인해 탄생한 것이 바로 「아틀란티스」다. 즉 아틀란티스는 지금까지의 고증과는 전혀 상관없는 제작자의 상상의, 그리고 이상의 장소이며 이는 이 게임을 선택한 게이머에게도 해당되는 장소인 것이다.

3D 옴니의 새로운 진화

다른 페이지에 실린 베르사이유를 먼저 보고 이 글을 읽는다면 베르사이유에서 말하던 3D시스템이 3D옴니라는 것을 잘 알 수 있을 것이다. 여기 아틀란티스에서는 전 작의 시스템을 한층 더 강화했다. 우선 회전 시 약간의 끊김이 존재하던 것을 완전히 사라지게 만들었고, 화면의 시야를 거의 실제 인간의 시야에 맞춘 경이로운 진화를 보여 주었다. 또한 「베르사이유」에서 마치 목각 인형처럼 표현되었던 인간의 형상을 좀더 자연스럽게 나타내고 있다. 더욱이 더 확실하게 스캔되어 선명한 영상을 자랑하는 배경화면(회전 시에도 전혀 왜곡이 나타나지 않았다)은 이 게임이 얼마나 대단한 게임인가를 단적으로 보여주는 예라 할 수 있을 것이다. LG소프트의 홍보에도 나와있듯이 이 게임은 전 세계 어떤 어드벤처 게임과 비교해도 최고의 퀄리티를 자랑할 만큼 우수하다. 물론 소장용 가치가 있을 정도로 말이다.

어드벤처의 신기원

최근 블레이더 등의 액션 어드벤처 게임들이 주를 이루고 있는 상황에서, 또한 미스트의 아류를 벗어나지 못하는 상황에서 전통 어드벤처적인 요소를 계승한 「아틀란티스」와 같은 게임들이 활발히 제작되고 있다는 것은 상당히 바람직한 일로 여겨진다.

그러나 아틀란티스도 어떤 측면에선 「미스트」의 영향을 완전히 벗어나지는 못했다. 물론 전작인 「베르사이유」에서도 마찬가지였지만 말이다. 그 대표적인 것은 퍼즐의 도입에 있다. 물론 퍼즐을 도입하는 것 자체를 부정적인 요소로 보는 것은 아니다. 「아틀란티스」와 같이 방대한 영역을 자랑하는 게임인 경우 기존의 '단순 아이템 찾기' 게임 방식을 도입하게 되면 엄청난 한계를 나타내는 수밖에 없기 때문이다. 하지만 퍼즐로 인해, 그리고 너무 강한 액션성으로 인해 어드벤처 유저들이 줄어들고 있는 지금 상황에서 퍼즐의 도입은 상당히 부정적인 영향을 끼칠 것으로 보인다.

그러나 이 게임에서 퍼즐 이외의 다른 가치를 찾는 것은 매우 쉽다. CD 4장의 방대한 스케일, 200P에 달하는 공략집과 전 대사 번역집, 깨끗한 동영상, 화려하지만 감미로운 음악, 화려하기 그지없는 그래픽 등…. 새로운 어드벤처 시대의 시작을 예고하는 크리오의 새로운 일면을 잘 보여주는 게임이다. 이제 다른 상상을 기대해 보지 않겠는가? 실제로 존재하지 않아도 우리의 상상으로만 갈 수 있다면 언제든지 나타날 그런 나라로…. 꼭 「아틀란티스」가 아니라도 상관없다. 게이머가 상상하는 나라라면 어디든지 이 「아틀란티스」는 들어갈 수 있으니까 말이다.

히트게임 차트

애독자 인기순위에서 기 현상이 벌어지고 있다. 몇달동안 애독자 인기순위와 기대순위의 1, 2위만 전체 독자의 50% 이상을 차지하고 있는 것이다. 디아블로는 지난달에 이어 거의 확고부동한 위치를 지키고 있고 대항해시대 3의 추격 또한 만만치 않다. 인기순위에서는 아직 발매가 많이 남은 때문인지 파이날 판타지의 인기가 많이 식은 느낌이다. 영웅전설 4나 마법사가 되는 방법, 카르마 등의 게임은 최근 발매 되었음에도 불구하고 인기순위에 들어 있어 대작임을 실감케 한다.

애독자 인기순위

순위	게임	장르	제작사
1위	디아블로	롤플레잉	블리자드
2위	대항해시대 3	항해 시뮬레이션	코에이
3위	파랜드 택틱스	롤플레잉	TGL
4위	아랑전설 3	대전액션	SNK
5위	C&C 레드얼럿	전략 시뮬레이션	웨스트우드
6위	카르마	롤플레잉	드래곤플라이
7위	영웅전설 4	롤플레잉	일본팔콤
8위	마법사가 되는 방법	육성 시뮬레이션	TGL
9위	엑스맨	격투액션	캡콤
10위	트리플 플레이 98	스포츠	EA스포츠

독자 기대순위

순위	게임	장르	제작사
1위	파이날 판타지 7	롤플레잉	스퀘어
2위	에반겔리온 강철걸프랜드	어드벤처	가이낙스
3위	포가튼 사가	롤플레잉	판타그램
4위	바이오하자드	액션 어드벤처	캡콤
5위	프린세스메이커 3	육성 시뮬레이션	가이낙스
6위	다크레인	전략 시뮬레이션	액티비전
7위	두근두근 메모리얼	어드벤처	코나미
8위	파랜드택틱스 2	롤플레잉	TGL
9위	아!나의 여신님이시여	어드벤처	반프레스토
10위	판타랏사	전략 시뮬레이션	소프트맥스

다크레인

카르마

매장 판매순위

순위	게임	장르	제작사
1위	대항해시대 3	항해 시뮬레이션	코에이
2위	영웅전설 4	롤플레잉	일본팔콤
3위	디아블로	롤플레잉	블리자드
4위	파랜드택틱스	롤플레잉	TGL
5위	마법사가 되는 방법	롤플레잉	TGL
6위	삼국지 5	전략 시뮬레이션	코에이
7위	카르마	롤플레잉	드래곤플라이
8위	트리플플레이 98	스포츠	EA스포츠
9위	임진록	전략 시뮬레이션	HQ팀
10위	아랑전설 3	격투액션	SNK

인터넷 인기순위

순위	게임	장르	제작사
1위	던전키퍼	전략 시뮬레이션	불프로그
2위	히어로즈 마이트 앤 매직 2 확장팩	전략 시뮬레이션	뉴월드컴퓨팅
3위	문명 2	전략 시뮬레이션	마이크로프로즈
4위	디아블로	롤플레잉	블리자드
5위	C&C 카운터스트라이커	전략 시뮬레이션	웨스트우드
6위	워크래프트 확장팩	전략 시뮬레이션	블리자드
7위	퀘이크 확장팩	액션	id소프트
8위	엑스윙 대 타이파이터즈	비행 시뮬레이션	루카스아츠
9위	마스트 오브 오리온 2	전략 시뮬레이션	마이크로프로즈
10위	듀크뉴켐 3D 확장팩	액션	3D 렐름

던전키퍼

마법사가 되는 방법

영웅전설 4

소프트웨어 리뷰

마법사가 되는 방법

■장르: 육성 시뮬레이션 ■제작사: TGL ■유통사: 에스티엔테인먼트

■이름: 정혁진
■직업: 대학생

마법사가 되는 방법이라는 게임을 처음 보고 느꼈던 점은 한마디로 말해서 귀엽다는 것이었다.

이 게임의 제작사인 TGL은 원래 롤플레잉 게임인 파랜드 시리즈로 유명한데 그래서 그런지 게임 그래픽이 약간 파랜드 스토리 시리즈와 비슷하다는 느낌을 받았다. 일반적으로 마법사라는 캐릭터는 RPG나 SRPG에 주로 등장하는 단골 캐릭터인데 대부분 마법 능력을 가지고 있는 것이 대부분이다. 하지만 이 게임은 제목에서도 알 수 있듯이 마법사가 아닌 마법사가 되고자 하는 수련생이 등장하기 때문에 색다른 느낌을 받았다. 게임의 난이도에 따라서 등장하는 주인공과 그에 따른 스토리가 달라지기 때문에 게임을 한 번 끝내더라도 새로운 게임을 할 수 있다는 점이 좋았다.

이 게임에서 제공되는 매뉴얼은 일종의 마법 전서인데 이것을 잃어버릴 경우는 게임을 더 이상 진행할 수 없게 된다. 때문에 게임 안에 이 마법 전서가 들어 있었다면 훨씬 좋지 않았을까 하는 생각이 든다. 단점으로는 사운드가 좀 떨어진다는 점이다.

영웅전설 4: 주홍 물방울

■장르: 롤플레잉 ■제작사: 팔콤 ■유통사: 삼성전자

■이름: 유현재
■직업: 대학생

영웅전설 4: 주홍 물방울은 영웅전설 시리즈의 제 4탄으로 팔콤 특유의 아름다운 그래픽과 인터페이스로 크게 사랑 받고 있는 게임이다.

이번 시리즈에서는 전작에 비해서 몇 가지 달라진 점이 있다. 우선 전투 방식의 변화이다. 전투는 필드에서 그대로 싸우는 방식은 유지했지만 전투가 오토배틀이 아닌 용기전승의 전투 방식을 이용해 상당히 편해졌다. 또한 인공지능도 개량되어서 적들이 많이 똑똑해졌으며 고저차에 있어서도 전작보다 파워업되었다. 그래픽과 음악도 화려해져서 역시 팔콤의 명작이라는 말을 듣기에 충분했다.

하지만 약간의 아쉬움이라고 한다면 스토리를 중시했던 전작과 달리 4탄에서는 의뢰라는 이벤트를 중시했기 때문에 스토리 자체의 감동이 그리 크지 않았고 마치 돈독이 오른 주인공의 모습을 보는 듯해서 좀 씁쓸한 기분이 들었다.

카르마: 불멸의 분노

■장르: 롤플레잉 ■제작사: 드래곤플라이 ■유통사: SKC

■이름: 정지훈
■직업: 회사원

카르마는 정식으로 출시되기 이전부터 많은 게이머들의 관심을 집중시켰던 게임이었다. 언젠가 이 게임의 데모 버전이 밖으로 유출된 적이 있었는데 많은 게이머들이 데모 버전인데도 불구하고 돈을 주고 구입하려고 할 정도로 인기가 많았다. 이 게임의 모든 캐릭터와 배경은 완전히 폴리곤으로 이루어져 있어서 언뜻 봐서는 국산 게임이라고 생각하기 힘들었다. 마법을 사용했을 때의 효과도 아주 뛰어났으며 특히 마을이나 성안에 들어갔을 때의 화면 시점과 전투 장면 등은 마치 파이널 판타지 7을 플레이하고 있는 듯한 느낌을 주었다. 또한 이벤트를 중심으로 진행되는 일본의 RPG보다 자유도가 높기 때문에 게임에 금새 싫증이 나지 않아서 좋았다. 그러나 모든 그래픽이 풀폴리곤으로 제작되어서 그런지 PC사양이 좀 높아야만 부드러운 게임 플레이가 가능했으며 대부분의 윈도95용 게임이 그렇듯이 다이렉트X 때문에 게임이 제대로 실행되지 않는 경우가 있었다.

도쿄야화

■장르: 액션 ■제작사: FEW ■유통사: 게임링크

■이름: 민규혁
■직업: 대학생

도쿄야화는 원래 '질풍고교 야화'라는 제목을 가지고 있었으나 무슨 이유에서인지 제목이 갑자기 도쿄야화로 변했고 게임의 배경도 70년대의 우리나라 고등학교에서 동시대의 일본 고등학교로 바뀌었다. 심의 과정에서 이런 식으로 변경되었다고 하는데 왜 이렇게 바꾸어야 하는지 이해가 잘 안된다. 아무튼 이 게임은 전작이라고 할 수 있는 야화보다 그래픽이 한층 좋아졌으며 액션 효과도 보다 사실적으로 표현된 것 같다. 또한 국산 게임인데도 불구하고 영문 윈도95에서도 글자가 깨지지 않고 아무런 문제없이 게임이 실행된다는 점이 아주 특이했는데 이는 한글 윈도95가 아닌 다른 언어로 된 윈도 95용 사용자를 위한 배려가 아닌가 싶다. 그러나 PC게임치고는 로딩시간이 길고 횟수도 잦았는데 아마도 CD쪽에 너무 많은 게임 데이터를 의존하기 때문이라고 생각한다.

게임강좌

왕초보 시리즈

롤플레잉 I

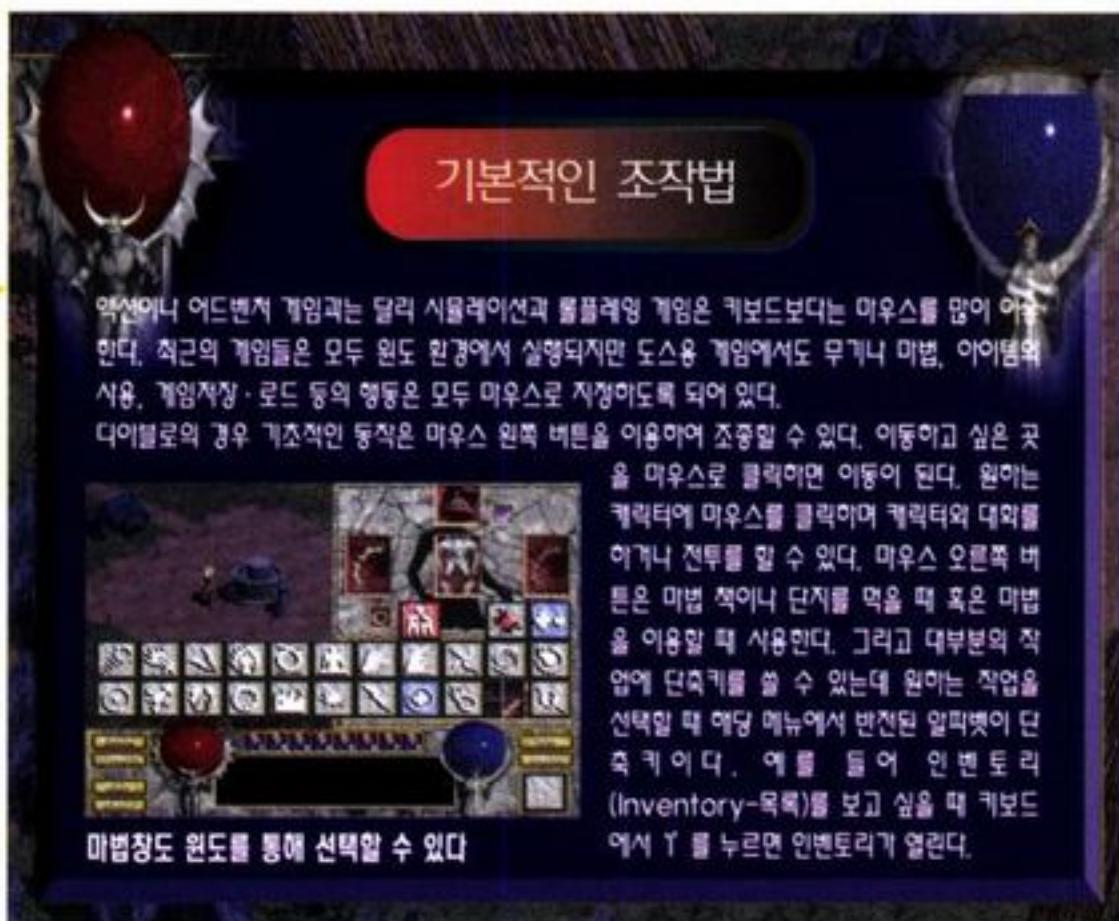
게임도 영화와 마찬가지로 시뮬레이션, 액션, 스포츠, 롤플레잉 게임 등 다양한 장르의 게임이 존재한다. 우리나라와 일본의 경우 이러한 게임 중 시뮬레이션, 특히 전략 시뮬레이션의 선호도와 만족도가 강한 편이다. 그러나 진정한 게이머라면, 그리고 과거 8비트 컴퓨터 시절부터 게임기용 게임에 이르기까지 두루 섭렵한 게이머라면 단연 롤플레잉 종류의 게임을 압도적으로 선호할 것이다. 필자는 롤플레잉을 게임의 종합예술이라고 말하고 싶다. 그러면 롤플레잉의 어떠한 점이 게이머를 흥분시키는 것일까? 최근 가장 화제적인 「디아블로」를 중심으로 한 롤플레잉의 마력과도 같은 비밀을 하나씩 살펴보도록 하자. 글 : 새벽팀

영화보다 더 탄탄한 시나리오

롤플레잉의 가장 큰 장점은 게임 전체의 축이 되는 시나리오다. 다른 어떠한 종류의 게임도 게임을 위해 시나리오 작가가 따로 필요하지는 않다. 게임 제작 감독이나 기획자들의 회의에서 게임의 전체적인 내용과 간단한 줄거리를 정하면 된다. 그러나 롤플레잉은 다르다. 완벽한 시나리오가 없다면 롤플레잉이라는 게임은 존재하지 않는다. 최근 선풍을 불러일으키는 「파이날 판타지」, 「디아블로」가 그렇고, 롤플레잉의 진수 「울티마」 시리즈도 그렇다. 그리고 로도스 전기도 많은 게이머에게 사랑 받는 시나리오이다.

흔히 롤플레잉 게임 속에는 '세계관'이라는 것이 있다. 롤플레잉 게임은 시뮬레이션이나 다른 게임들처럼 현실과는 다른, 주로 판타지적 요소가 가미된 미래나 과거, 또는 이상 세계의 이야기를 다루고 있기 때문이다. 따라서 좀 더 독특한 형태와 구조를 가진 게임이 재미있는 이유가 여기에 있는 것이다. 흔히 게임지에서 소개되는 프롤로그가 여기에 해당한다.

게임중에 어드벤처 종류의 게임도 시나리오가 탄탄하기는 마찬가지이지만 롤플레잉은 판타지 문학에 기초를 둔 전설과 모험의 시나리오로 게이머에게 극적 흥미도와 더불어 환상과 모험의 세계의 주인공으로 만든다. 필자는 「로도스 전기」의 소설이 재미있어 밤을 지새워 책을 읽은 적이 있다. 이러한 시나리오의 이해는 분명 게이머에게 게임을 운영하는데 많은 지식을 줄 것이다. 따라서 롤플레잉 게임을 즐기고 이해하기 위해서는 게임 위에 있는 시나리오를 이해하는데서 그 출발을 해야 한다. 그래야만 오프닝이 끝나고 넓은 필드 위에 플레이어 혼자 남겨졌을 때 무엇을 해야 하는지 헤매지 않게 된다. 전략 시뮬레이션 게임에서 흔히 볼 수 있는 미션

게임의 오프닝이나 중간중간 삽입되는 동영상을 통해 게임의 스토리 진행에 많은 도움을 받을 수 있다. 사진은 「영웅전설 3」

「영웅전설」 시리즈도 전투보다는 탄탄한 시나리오를 바탕으로 인기 몰이를 계속하고 있다. 사진은 「영웅전설 4」

개념은 아니지만 나름대로 게임의 목적이 있는 것이다.

디아블로는 '리오릭 왕의 전설'이 하나의 세계관으로 자리잡고 있다. 신성한 전사였던 리오릭이 자신의 왕국을 건설, 그의 고국인 웨스트 마치에 선전포고를 하고 부하 라크다난을 보낸다. 그러나 아들을 잃어버린 리오릭 왕과 전쟁에서 패한 라크다난의 사이에는 불협화음이 일고 결국 리오릭 왕은 죽으면서 라크다난이 영원한 파멸하게 될 것이라는 저주를 내리면서 프롤로그가 끝나고 게임이 시작된다.

많은 전투를 통해 경험치를 늘려야 한다

롤플레잉 게임에 있어 시나리오와 더불어 가장 큰 획은 '경험치'이다. 그것은 게임을 이끌어 가는 주인공의 전투 경험을 말한다. 게임의 주인공 캐릭터는 처음 시작할 때 아주 작은 단계의 레벨이 주어진다. 보통 1에서 3정도의 레벨에서 시작한 게이머는 많은 전투를 통해 그 능력이 증가하게 된다. 이것은 모든 롤플레잉을 진행해 나가는 똑같은 방식으로 게이머의 경험치가 많으면 많을수록 게임을 진행해 나가는 것이 더욱 쉬워지게 된다. 그리고 레벨이 올라가면 올라갈수록 다음 레벨로 도달해야 되는 경험치가 커지게 되 처음에는 레벨이 금방 올라가지만 갈수록 레벨을 올리는 것이 힘들어진다. 이러한 난점은 적들의 경우도 마찬가지인데, 처음에는 쉬운 적들이 나타나지만 나중에는 높은 레벨이 아니면 무찌를 수 없는 무서운 괴물들이 나타나게 된다.

디아블로에는 특성치가 있는데 이들을 적당하게 조합·유지하는 것이 좋다. 전사에게는 힘(Strength)이, 로그에게는 정확도(Dexterity)가, 마법사에게는 마법(Magic)의 특성치가 클수록 좋다. 한번 레벨업이 되면 특성치 '5'가 생기고 이를 힘·마법·정확도·체력의 4가지에 적절하게 분배하는 것이 좋다.

많은 전투는 캐릭터의 능력을 증가시킨다

마법을 잘 사용하는 것이 중요

롤플레잉은 판타지 문학에 기초를 두었다는 것은 앞서 말했다. 판타지 문학은 설화나 신화와 마찬가지로 어찌 보면 황당한 얘기들로 구성되어 있다. 많은 마술사와 신들, 그리고 정령들이 그 주인공이 되는 것이 대부분이다. 따라서 게임의 주인공도 많은 마술들을 사용하고, 심지어는 요술과 신의 경지까지 다다르는 경우도 있다. 이러한 마법은 아무렇게나 사용해도 되는 것이 아니고 적재적소와 상황에 맞게 사용을 하여야 한다. 또한 마법의 이해는 적들의 마법사가 사용하는 마법에 대한 대처 능력도 생기게 된다. 따라서 게이머는 마법의 용도를 먼저 이해하는 것이 가장 중요하며, 마법의 사용도 능수 능란하게 다룰 줄 알아야 한다.

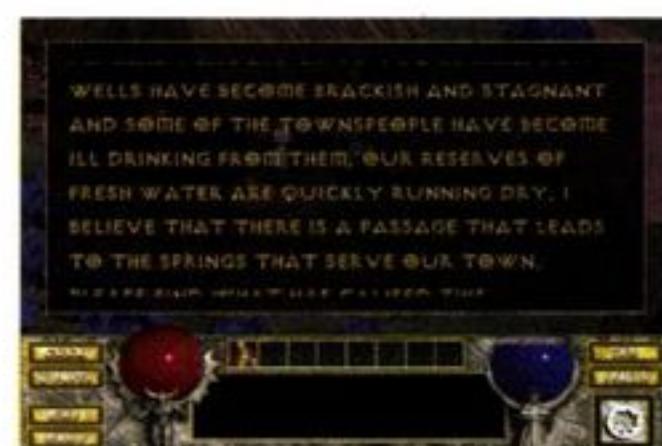
디아블로에서 마법을 습득하면 스펠북에서 마법을 볼 수 있다. 스펠북에서는 마법의 강도나 마나 사용량을 볼 수 있는데 「한글」에서와 같은 매크로, 즉 패치 프로그램을 설정하듯이 매크로를 지정할 수도 있다.

NPC와의 대화를 놓치지 말자

NPC(Non Player Character)는 어드벤처 게임들과 마찬가지로 게임 전반에 걸쳐 등장하는 보조적인 게임진행 요원들이다. 이러한 인물들과는 지나치지 말고 대화를 하는 것을 잊지 말자. 대부분은 가십 거리의 대화를 나누겠지만, 종종 게임의 중심이 되는 정보를 제공해 줄 것이다. 이러한 것을 놓친다면 게임을 더 이상 진행하는 것이 어려울 것이다.

게임 주변 인물들과의 대화를 잊지 말자

주어진 임무는 반드시 수행하자

게이머는 게임을 진행하면서 NPC로부터 많은 정보도 얻지만, 때론 특별한 부탁을 받게 된다. 이러한 부탁이나 임무는 게임을 풀어 나가는 열쇠가 된다. 게이머가 시나리오를 안다면 어디에서 이러한 임무가 나오는지를 알 수 있어 게임을 풀어 나가는 것이 한결 쉬울 것이다. 이러한 임무를 게이머가 수행해 낸다면 게이머는 임무를 부여한 NPC로부터 보상을 받게 된다. 그 보상은 대부분 특별한 아이템을 주는 것이 되며, 때로는 돈이나 게임을 진행해 나가는데 필요한 열쇠나 정보를 주게 된다. 따라서 게이머는 게임 중 반드시 이러한 임무를 찾아야 하며, 또한 그 임무를 수행해야 한다.

게이머가 임무를 수행해 내면 그에 따른 보상이 반드시 있다

디아블로에서는 주변 인물들과의 대화에서 얻은 임무를 수행하기 위한 퀘스트(Quest)라는 것이 있다. 다른 롤플레잉과 달리 디아블로는 이 퀘스트를 다 완수하지 않아도 엔딩은 가능하지만 아이템을 많이 얻을 수 없기 때문에 상당한 어려움을 겪을 수 있다. 따라서 이 퀘스트는 다 완수하는 것 좋다.

롤플레잉은 영원하다

지금까지 롤플레잉이란 게임을 간략하게나마 살펴보았다. 이것으로 롤플레잉을 이해하는 것은 조금은 역부족이기는 하다. 그러나 진정한 게이머라면 롤플레잉에 한 번쯤 미쳐보는 것도 좋을 것이다. 롤플레잉은 게임을 하는 즐거움과 더불어 한편의 드라마를 시청하는 즐거움도 주기 때문이다. 근래 들어 롤플레잉이 시들해져 가는 시점에서 디아블로와 같은 롤플레잉의 명작이 나타난 것을 필자는 기쁨으로 생각한다. 이 외에도 앞으로 많은 대작들이 나온다는 소식에 필자는 기대가 크다.

천리안에서 가장 빠른 게임 데모를 얻을 수 있는 곳!

천리안 씨투엔 자료실

언제 그렇게 더웠을까 싶을 정도의 서늘한 바람이 가을을 느끼게 합니다. 가을은 다른 계절과 다르게 조금은 차분하게 보내는 것이 그 분위기에 맞는 것처럼 PC게임시장도 다가올 연중 최고의 성수기인 겨울 시장을 바라보며 한판 대결을 준비하고 있습니다. 그래서 지금은 차분하고 대작보다는 지명도가 약간은 떨어지는 게임이 출시되고 있는데 꼼꼼하게 따져 본다면 입맛에 맞는 새로운 감각의 게임을 만날 수 있습니다.
바로 4대 통신 BBS의 게임 자료실에는 최고의 공개 자료실이 존재하기 마련입니다. 이 달에 소개할 것은 천리안에서 가장 신속하고 빠른 정보로 천리안 사용자들의 사랑을 한몸에 받고 있는 천리안 인터넷 자료실입니다. 씨투엔 시스템(C2N System Co.,Ltd:02-3471-6915)에서 운영하는 이 자료실은 모니터 요원들이 쉴 틈 없이 인터넷의 바다를 헤엄쳐 건져 올린 따끈따끈한 정보가 넘치는 곳입니다. 현재 국내 게임시장에서 컨버전 되고 있는 게임 등 출시 전의 게임들이 오히려 이곳에서 먼저 선을 보이기도 합니다. 따라서 인터넷이 없더라도 게임에 관한 한 대부분의 자료는 이곳에서 다운로드 받을 수 있습니다. 물론 정품은 아니지만 신속한 데모나 쉐어웨어 자료를 통해 게임의 성격을 알 수 있다면 훌륭한 정보가 될 수 있을 것입니다. 그럼, 수많은 보물이 기다리는 천리안 씨투엔 자료실로 떠나 볼까요?

씨투엔이 보통 자료실보다 좋은 3가지 이유?

1.가장 빠르게 게임을 다운로드 할 수 있다.

인터넷 관련 자료실인 만큼 천리안에서 전체적으로 가장 빠른 게임을 업로드 시키고 있다. 많은 수의 씨투엔 요원들이 24시간 해외의 게임 관련 제작사나 유통사의 홈페이지에서 데모 게임 등을 다운로드 시켜 올려놓고 있기 때문에 재미있는 게임을 거의 하나도 놓치지 않고 올려놓고 있다고 보면 된다. 그리고 이번 달 게임들을 보면 잘 알 수 있겠지만 해외에서 아직 제작중인 제품도 있기 때문에 자신이 가장 빠른 게임을 즐긴다는 자부심도 생길 것이다.

2.게임의 수가 많다

앞서 밝힌 것처럼 많은 씨투엔 요원들이 밤낮을 가리지 않고 자료를 올려놓기 때문에 그만큼 게임이 많을 수밖에 없다. 인터넷 최신 게임은 항상 30에서 50개 정도를 유지하고 있고 시간이 지나면 각 장르별로 나누어져 다시 등록된다. 천리안 공개 자료실(GO PDS)의 게임 난에는 이보다 훨씬 수가 많긴 하지만 개인이 직접 제작한 게임도 있기 때문에 질적인 면에서 씨투엔 자료실이 훨씬 앞선다고 할 수 있다. 간단한 게임의 경우는 공개 자료실이 좋을 것이다.

씨투엔 자료실 초기화면에는 일주일별로 씨투엔에서 추천하는 자료목록이 뜬다

3.상세한 설명이 들어 있다

하나하나의 게임에는 씨투엔 요원들의 섬세하고(?) 자세한 설명이 들어 있기 때문에 게임을 해보지 않고서도 어떤 게임인지를 금방 알 수 있다. 날씨 이야기와 유저의 근황을 묻는 인사말로 시작되는 게임의 설명은 다른 게임들과의 비교, 실행 방법, 간단한 키조작까지 상당히 친절한 설명을 곁들이고 있다.

4.업로드 시에는 돈이 않는다

다른 공개 자료실과는 달리 씨투엔 공개 자료실에서는 자료를 업로드 시킬 때 따로 이용 요금을 지불하지도 않아도 된다.

씨투엔의 9월 게임동정

요즘은 장르를 불문하고 게임의

게임 자료실엔 어떤게 있지?

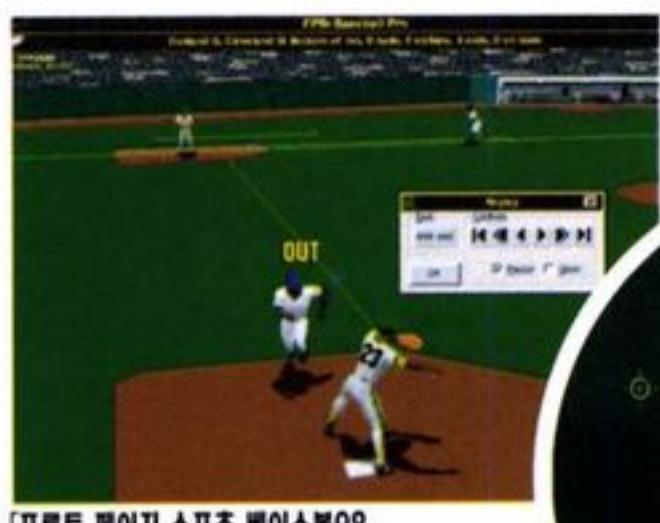
번호	자 료 실 명	자료수	최신등록일
1	인터넷 최신 게임	35	97/09/26
2	아케이드 / 액션	603	97/09/04
3	슈팅 / 스포츠	217	97/09/03
4	롤플레잉 / 어드벤처	94	97/08/25
5	시뮬레이션 / 전략	200	97/09/02
6	윈도우용 퍼즐 / 보드 게임	408	97/09/01
7	HOT FILE FROM INTERNET	26	97/09/27
8	메뉴얼/동영상/기타관련	260	97/09/01

역시 1번과 7번 인터넷 관련 자료실의 최신 등록일이 빠르다는 것을 알 수 있다. 1번 「인터넷 최신 게임」에는 최근 등록된 게임자료들이 있는 곳이며 여기서 시간이 지나면 2, 3, 4, 5, 6번의 각 장르별 자료실로 옮겨지게 된다. 메뉴얼과 동영상 등 게임과 관련된 사항은 8번 메뉴에서 구할 수 있다.

9월 인터넷 최신 게임

번호	크기	횟수	제목
36	7.2M	30	「슈팅」 우주를 정복하자! 스타 컨트롤 3!
35	1.9M	24	체인리액션! 영어단어실력을 테스트 해보자!
33	4.9M	21	광활한 우주에서 멀티플레이 - Subspace 1.26
32	9.0M	73	「미성년X」잔인한 액션게임! "MAGE SLAYER"
31	408K	13	PC용 휴대용오락기 테트리스 윈도31용
30	386K	61	PC용 휴대용오락기 테트리스 윈도95용
29	2.1M	69	말이 필요 없는 시에라의 3D 울트라 핀볼!!
28	6.6M	40	「UPGRADE」니드 포 스피드의 새로운 차
27	1.3M	122	「추천」재미있는 오토바이 산악 레이싱! "ACTI
26	4.7M	91	「추천」코맨드앤 퀀커와 비슷한 전략/전투 게임
25	16.3M	141	「강력추천」글래머 여인의 ACTION/ADVENTURE
24	20.5M	41	「강력추천」NON-STOP-KILLING! 새로운 액션게임
23	16.6M	24	「강력추천」"X-COM 3"를 능가하는 게임
22	13.0M	37	「강력추천」글래머 여인의 ACTION/ADVENTURE
21	12.9M	55	「강력추천」시에라 낚시 게임Trophy River 1.0
20	19.1M	76	「강력추천」NuclearStrike!!헬기전투게임!!
19	12.0M	34	「강력추천」비행시뮬레이션 "JetFighter 1.31"
18	6.6M	87	「추천」 깜찍한 퍼즐, 어드벤처 게임
17	11.7M	34	「강추」UBI소프트의 강력한 자동차 액션 POD!!
16	12.3M	28	「강추」UBI소프트의 강력한 자동차 액션 POD-3
15	18.8M	70	「추천」3D비행 액션게임, DEFIANCE!!!
14	8.4M	311	「강력추천」3D헬기시뮬게임 G-Police 1.0
13	14.2M	39	애벌레들이 스몰 거리는 Worms 2
12	26.9M	92	처참한 카 레이싱!!커마게돈 Splat Pack 배포판
11	11.1M	218	「강력추천」동화 속의 나라, 마법과 검의 전설
10	3.8M	284	「SMC」슈.패용 게임을 PC에서!(포켓볼,록맨 7)
9	3.0M	226	「강.추」SEGA 게임기를 PC로!(STREETS OF RAGE)
8	3.0M	130	공포의 파파라치.
7	1.1M	184	「강력추천」Turret Gunner 우주전투게임
6	1.4M	188	「강력추천」Orbster 갤러그!!오락실과 유사
5	21.4M	94	「추천」시에라의 색다른 골프게임 3D
4	2.3M	109	「강력추천」Astro3D 우주비행전투게임
3	5.7M	32	「강력추천」3D아케이드게임 Planet Blupi 1.6
2	5.6M	29	「업그레이드」 황야의 무법자 OUTLAW 2.0
1	1.1M	74	「PATCH」"SHADOW WARRIOR V1.1→SHADOW

3D화는 당연한 것이 되 버렸다. 현재 인터넷의 다운로드 순위에서 상위권을 차지하고 있는 3D렐름의 「쉐도우 워리어」가 자잘한 버그와 네트워크 플레이 문제를 해결한 1.2 버전을 등록했다. 이에 반해 id소프트의 자회사인 레벤이 제작한 「핵센 2」의 등장 또한 화려하다. 전작에서 「둠 2」의 3D엔진에 롤플레잉적인 요소를 가미했던 핵센이 새롭게 퀘이크 엔진을 채용, 전작을 훨씬 뛰어넘는다는 좋은 평을 받고 있다.

「프론트 페이지 스포츠 베이스볼98」

간단한 조작과 무기 선택이 가능한 3D슈팅게임 「디파이언스」

깔끔한 그래픽의 낚시 게임 「트로피 리버」

얼마 전 세계적으로 물의를 빚었던 「파파라치」에 관한 게임도 올라 와 있다. 파파라치란 유명 연예인의 사진을 몰래 찍어다가 언론 사에 팔아 넘기는 프리랜서 사진사를 말한다. 게임은 3D 액션게임으로 파파라치를 피해 다니는 게임이다.

괴물이 공을 먹어 버리기도 하는 골프 게임 「미니 골프」

퀘이크의 천장을 닮은 듯한 「핵센 2」

9월에 들어서면서 눈에 띄는 것은 씨에라의 프론트 페이지 스포츠 시리즈의 등장이다. 국내에서도 출시되어 괜찮은 반응을 얻고 있는 「미식 축구」도 이중 하나. 그리고 실제로 흐르는 강물에서 연어를 낚는 손맛을 느끼게 하는 낚시 게임 「트로피 리버」와 괴물이 사는 성이나 로케트 발사대 등 색다른 필드를 채용한 「미니 골프」, 그리고 박찬호의 열풍이 다시 한 번 더 불어오게 할 「FPS 베이스볼 98」 등의 스포츠게임이 상당한 즐거움을 선사할 것으로 보인다. 야구 게임은 이미 EA스포츠의 「트리플 플레이 98」과 「토니 라룻사 베이스볼」이 시장에 출시되어 인기를 끌고 있지만 여기에 여기에 도전하는 씨에라의 FPS 시리즈의 부드러운 화면 처리와 아기자기한 재미는 게이머의 눈길을 잡아 놓기에 충분할 것이다.

예전에 유행했던 「페르시아 왕자」 류의 아케이드 게임으로 「CLOW」라는 게임이 있다. 해적이 되어 보물을 실은 배를 약탈하는 게임으로 그래픽의 깔끔함은 물론 사운드 또한 무척 좋아 모두에게 사랑 받을 만한 게임. 그리고 씨에라에서 「Short OffRoad Driver Association」 이라는 비포장 단거리 코스의 레이싱 게임의 데모를 올려놓았다. EA스포츠에서 내놓은 오토바이 레이싱 게임인 「모터 레이싱」도 올라와 있는데 흡사 오락실의 오토바이 경주와 견줄 만한 그래픽 처리를 보이고 있지만 비교적 높은 사양의 시스템을 요구하고 있다.

마지막으로 슈팅게임으로는 업소 게임으로 지금도 인기를 끌고 있는 「라이덴 2」가 PC게임으로 등장했다. 충실한 사운드와 빠른 스크롤로 업소용 게임의 인기를 이어갈 것으로 보인다. 또 하나의 슈팅게임은 로직웨어의 3D 슈팅게임으로 「디파이언스」다. 간단한 키보드 조작과 속도감 있는 무기 선택 등이 강점인 3D 슈팅게임이다.

세가의 게임들처럼 높은 사양을 요구하는 오토바이 레이싱 게임 「모터 레이싱」

아이도스가 만든 최고의 실시간 전략시뮬

컨퀘스트 어스 Conquest Earth

장르	전략 시뮬레이션	발매일	10월
최소사양	펜티엄/램16MB	제작사	아이도스
권장사양	펜티엄/램32MB	유통사	쌍용

폭파장면에는 투명효과를 사용했다

「툼레이더」로 일약 액션 어드벤처 계의 다크호스로 떠오른 아이도스사가 이번에는 「커맨드 & 퀀커」, 「워크래프트」시리즈가 버티고 있는 전략 시뮬레이션 시장에 첫발을 내디뎠다. 최근 「다크 레인」, 「토탈 어나이얼레이션」 등의 전략 시뮬레이션과 함께 올 하반기를 장식할 실시간 전략 시뮬레이션 게임이다. 총 60여 개의 임무와 40종류의 육해공군 유니트를 가진 컨퀘스트 어스. 그 화려한 전장으로 달려가 보자.

목성인과 펼치는 파워 대결

컨퀘스트 어스의 시나리오는 타 전략 시뮬레이션 게임과 비슷한 설정을 가지고 있다. 보통 많이 설정하게 되는 달이 아닌 목성의 외계인을 적의 대상으로 잡았다. 1995년 지구가 아닌 목성에는 '조비안'이라는 종족이 존재하고 있었다. 같은 해 지구에서는 목성으로 갈릴레오 위성을 보내어 그들에게 지구의 존재를 알리게 된다. 이 사실을 알기 전까지 전혀 지구에 대해 관심이 없었던 조비안 인들은 지구를 주의 깊게 관찰하게 된다. 그리고 200년 후…, 인류는 평화로운 생활을 계속하며 목성에까지 탐사선을 보내어 광물채취에 힘쓴다. 그러자 목성의 조비안인들은 지구인들의 이러한 행동을 선전포고로 알고 군사적인 힘을 발휘, 지구를 향해 공격을 시작한다. 그러나 지구에서는 지금까지 전혀 무기의 발달이 이루어지지 않아 대항 능력이 없는 상태이다. 이제 플레이어는 육해공군의 모든 전력을 동원, 조비안인들의 전진 기지를 파괴해야 한다.

4개의 모드로 조종되는 AI시스템

이들 조비안 종족은 외계인이기 때문에 아무래도 인간보다 특별한 면이나 능력이 있다. 우선 다양한 형태로 모습을 바꿀 수 있다는 점이다. 바위나 건물과 같은 지형 지물에서 인간 병사나 심지어 탱크 같은 유니트로도 변신을 할 수 있다는 점이 이색적이다. 만약 인간 유니트로 변신한 조비안 족을 탐지해 내기 위해서는 스파이 유니트를 개발해 내면 된다. 또한 투명 장치나 방어막 등의 장치를 개발할 수도 있는데 이들 장치는 적의 눈에 띄지 않도록 할 뿐 아니라 적의 공격으로부터 보호받을 수 있는 기술이다.

플레이어는 모두 4개의 모드로 유니트들을 조종할 수 있는데 우선, 스스로 방어만 하는 보통 모드(아무 명령을 내리지 않았을 경우), 목표물을 정해 주면 그 목표물을 찾아 파괴하는 헌트(사냥)모드, 유니트 자신의 안전을 전혀 고려하지 않고 목표물을 파괴하는 수색/파괴 모드가 있다. 마지막으로 지정 목표물을 적의 공격으로부터 방어하는 보호 모드. 이렇게 4종류의 모드가 있다. 이러한 유니트의 인공지능은 컨퀘스트 어스의 가장 특징적인 점이라고 할 수 있다.

유저를 배려한 게임 화면

게임의 인터페이스 또한 유저들을 많이 고려한 느낌이다. 전투를 하다 보면 많은 유니트와 적들로 인해 상당히 복잡한 느낌을 줄 때가 있는데 컨퀘스트 어스에서는 이러한 문제점을 위해 여러가지 기능을 추가, 모든 화면을 시시각각 변화하는 전황을 한눈에 살펴볼 수 있도록 했다. 메인 화면 오른쪽에는 3개의 작은 화면이 있어 아군 기지나 유니트가 공격을 받을 경우 비주얼 신을 통해 위험을 알려줄 뿐 아니라 나머지 2개의 화면을 중요한 위치에 배치, 모니터링을 하도록 설정할 수도 있다. 상황이 급하면 바로 그 화면을 클릭해서 그곳으로 달려갈 수 있다는 이야기가 된다.

물론 전략 시뮬레이션의 묘미는 전투와 유니트 등 게임성이 중요하긴 하지만 그래픽 또한 무시하지 못한다. 컨퀘스트 어스의 그래픽은 단연, 타의 추종을 불허한다. 모든 폭발 장면에는 투명 효과를 사용했으며 비트 맵으로 그려진 전장은 폭발이 있거나 탱크가 지나갈 때마다 그 흔적을 그대로 남긴다. 또한 병사가 쓰러지면 그 자리에 계속 남아 있게 되고 그 위로 탱크가 지나가면 심지어 시체가 뭉개지는 장면까지도 볼 수 있다.

몰려드는 조비안 종족

전략시뮬의 묘미는 역시, 네트웍 플레이! 컨퀘스트 어스는 최대 8명까지의 멀티플레이를 지원한다. 그러나 인간과 인간, 외계인과 외계인과 같은 같은 종족끼리의 전투모드는 지원되지 않기 때문에 모든 멀티플레이 게임은 인류와 외계인 사이에서 치러지게 된다. 랜(LAN), 모뎀, 인터넷을 통한 게임도 지원될 예정이다.

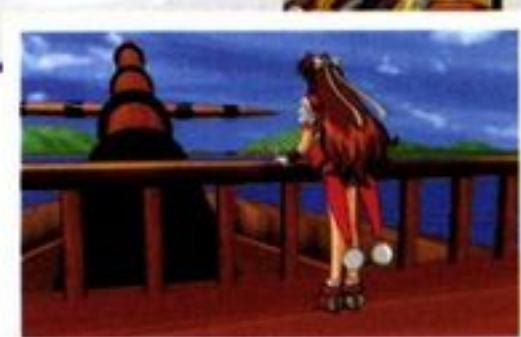
파랜드 택틱스 -시간의 이정표-

장 르 롤플레잉 제작사 TGL(일본)
발매일 10월 유통사 에스티엔터테인먼트

성숙한 카린의 모습

최근 롤플레잉 매니아에게는 파랜드 열풍이 다시 한번 휘몰아치고 있다. 바로 일본에서 「파랜드 사가」로 이름 붙여진 TGL사의 「파랜드 택틱스」 때문이다. 장대한 시나리오와 치밀한 구성, 친숙한 사용자 인터페이스로 롤플레잉 매니아에게 좋은 반응을 받고 있는 것이다. 아직 파랜드 택틱스 1편의 열기가 식지도 않은 지금 곧 2편이 출시될 예정이다. 2편에서는 더욱 창대하고 치밀한 스토리, 혁신적인 그래픽을 보이고 있다.

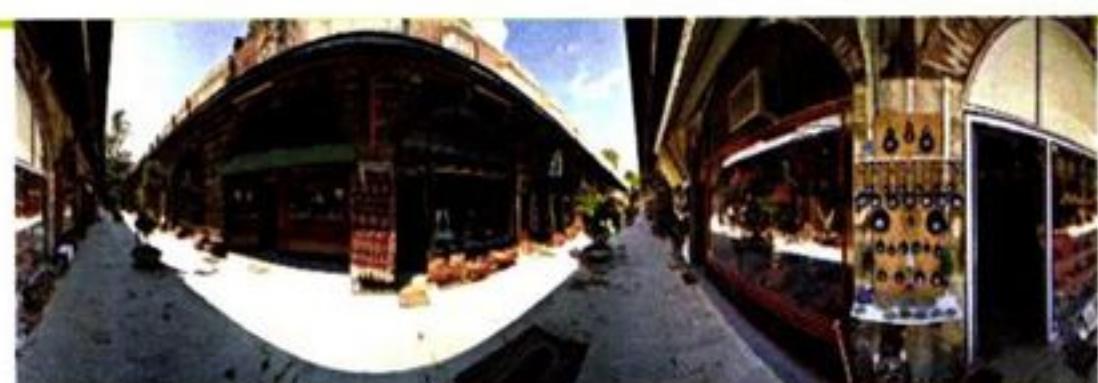
2편에서는 우선 전쟁이 끝나고 8년의 세월이 흐른 뒤 대륙의 무역 도시 '아프랙터'가 주요 사건의 무대가 된다. 아직은 어려 보이는 소녀 카린. 전편에서는 어린 꼬마 마법사로 등장, 많은 사랑을 받았는데 후속편에서는 이제 숙녀티가 제법 나 보인다. 이 카린이 특별한 꿈을 안고 대륙의 교역 도시 아트랙터에 도착하면서 이야기는 시작된다.

게임의 진행 방법은 전편과 크게 달라진 것이 없으며 전투모드와 대화 모드로 나뉘어진다. 다만 전투모드에서 이동할 장소에 마우스 커서를 가져가면 손가락 모양이 생겨 이해가 쉽고 편리한 것이 특징이다. 또한 게임도중 캐릭터가 장애물 뒤에 감춰져 보이지 않게 되는 경우가 종종 있었는데 이번 작에서는 쉬프트 키를 누르면 장애물 뒤의 캐릭터도 보이게 되는 기능이 추가되었다. 이 기능은 환경설정에서 고정시킬 수도 있다. 전투모드에서는 전편과 마찬가지로 지형을 이용한 대쉬 공격이라든가 지형의 배치에 따라 캐릭터의 능력이 좌우되는 기능은 전편을 훨씬 능가한다.

우선 그래픽 부분은 3D화상이 많이 표현되어 있는 것을 알 수 있다. 전편은 486DX4-100MHZ 이상이면 어느 정도 게임이 가능했지만, 「2」는 펜티엄 이상의 성능과 사양을 요구한다. 특히 3D화면상에 캐릭터가 있어 마치 하늘에서 장기 게임을 하는 듯한 느낌으로 게임을 즐길 수 있어 더욱 실감나는 플레이가 가능하다.

비잔틴 Byzantine

장 르 어드벤처 제작사 스톰프론트 스튜디오
발매일 미정 유통사 핵심텔레텍

프롤로그

어느 날 친구인 엠레가 국제적인 고대 유물의 밀수 고리를 폭로하는데 도움을 받기 위해서 주인공을 이스탄불로 초대했다. 그러나 주인공이 이스탄불에 도착했을 때는 친구는 어딘가로 사라져 버린 상태였다. 한편 경찰이 그를 쫓고 있었는데 엉뚱하게도 경찰들은 주인공에게 살인 혐의를 두게된다. 그 바람에 주인공은 경찰에게 여권을 압수당한 채 이국의 도시에 홀로 남게 되었다.

이제부터 주인공은 친구가 밝혀내려던 음모에 대한 실마리를 발견해야 한다. 이 사건의 모든 실마리는 수수께끼의 인물인 클레이오라는 여자가 가지고 있다. 주인공은 미로로 이루어진 이스탄불의 빈민가, 궁전, 이슬람 사원, 시장 등의 장소를 통과하는 방법을 배워야만 한다.

터키의 이스탄불이 게임의 배경

비잔틴은 터키의 수도인 이스탄불을 배경으로 진행되는 어드벤처 게임으로 90분이 넘는 영상 비디오를 보여주는 것이 특징이다. 게임의 모든 그래픽은 360도로 볼 수 있기 때문에 마치 현장에 있는 듯한 느낌을 준다. 3D로 렌더링된 고대의 건물은 다른 어드벤처 게임에서는 볼 수 없었던 현장감을 더해준다. 총 7장CD로 구성되어 있어 방대한 용량을 자랑하며 MMX 테크놀러지를 지원한다.

또 다른 영웅을 잉태하기 위한 전쟁록

아만전사록 The History of Aman's War

장 르	전략 시뮬레이션	발 매 일	10월
최소사양	펜티엄/램16MB	제 작 사	에스티엔터테인먼트
권장사양	펜티엄/램32MB	유 통 사	에스티엔터테인먼트

THE HISTORY OF

ARMAN`s WAR

깔끔한 게임화면

포를 이용한 공격

지난 달 열린 유럽 ECTS에 출품되어 많은 해외 업체들의 환영을 받은 이 작품은 크게 삼국지 시리즈와 워크래프트의 스타일을 합쳐 놓은 듯한 느낌을 주고 있다. 턴 방식과 리얼타임의 대표작을 서로 혼합, 아만전사록만의 독특한 게임성을 살리고 있는 것이다.

아만전사록의 전투

아만전사록의 전투는 기본적으로 리얼타임 방식으로 진행된다. 우선 전쟁이 시작되면 커맨드 앤 퀀커와 비슷한 분위기의 화면이 펼쳐진다. 화면에는 아군의 군량고가 보이고, 주변에 아군의 단위 부대가 보인다. 전투맵은 위장 타일로 가려져 있기 때문에 지형만 보일 뿐 적 부대는 보이지 않는다. 이때 아군의 단위 부대를 선택하거나 각각의 유니트를 선택하여 이동과 공격, 방어를 하며 적의 군량고를 파괴하거나 적 부대를 전멸시켜야 한다. 전투에 가장 영향을 미치는 요소는 '병사의 사기도'와 '부대의 경험치'라고 할 수 있다. 결국 아무리 많은 병력을 가지고 있어도 사기가 낮고, 전투에 참가한 경험이 적다면 오합지졸에 불과한 것이다.

아만전사록의 전투는 역사적인 스토리적 배경으로 인해 크게 지상전과 해전으로 나뉘며 공중전은 존재하지 않는다. 지상전은 다시 성새전, 전면전, 상륙전 등으로 분류할 수 있고, 각 전투는 지형이나 승리조건 등에 약간의 차이가 있다. 해상전의 유니트로는 전함(6종류), 돌격함(3종류), 특수함(화선)의 3종류로 총 12개가 준비되어 있다. 그중 특수함인 '화선'은 폭발물을 싣고 불을 질러 적선 사이에 띄워 보내는 배로, 함포 공격력의 수치가 50으로 12개의 유니트 중 가장 강력하다.

아만전사록의 게임 화면

아만전사록은 다른 게임과 마찬가지로 게임 화면이 2개 존재한다. 하나는 메인 화면이며 다른 하나는 정보 화면이다. 정보 화면에는 메인 화면의 전체적인 부분을 보여주고 있는데 지형의 높낮이나 색상 등이 메인 화면과 동일하기 때문에 플레이어들의 이해를 돕는데 한몫하고 있다. 메인 화면에서는 각 성에 꼽힌 깃발의 색깔로 소유 지역을 확인할 수 있으며 전투 중인 지역은 '아이콘' 형식의 두 캐릭터가 싸우는 애니메이션과 나타나기 때문에 알아보기 쉽다.

명령창에서는 선택된 도시의 모습을 보여주는데, 각 건물은 명령 아이콘을 대신하며 건물에 마우스를 위치시키면 건물이 상징하는 부서의 이름이 나오며 클릭하면 그 부서에서 내릴 수 있는 서브 메뉴가 나오게 된다.

아만전사록의 배경이 되는 대륙은 모두 각 지역의 기후에 따라 5가지 형태로 나타난다. 게임 화면에는 다섯 가지 기후를 상징하는 아이콘이 나타나는데 사막, 숲, 초원, 산악, 얼음 지역이 존재한다. 각 지역에 따라 특산물과 문화 등이 틀리고, 전투맵도 서로 다른 분위기로 표현된다. 그리고 이 게임에서는 해전이 존재하기 때문에 함선의 건조도 매우 중요한 사항이다. 각 지역에는 한 개의 조선소만 존재하기 때문에 함선 건조에도 약간의 제약이 따른다. 동시에 서로 다른 함선을 건조하지 못한다는 이야기다.

전투의 종류

- **성새전** : 성을 중심으로 펼쳐지며, 성이라는 방어물이 있으므로 방어측이 유리한 전투.
- **전면전** : 흔히 전장이라 불리는 도시와 도시 사이의 전략적 요충지에서 벌어지는 전투. 공격측과 방어측이 동등한 입장에서 전투가 이루어진다.
- **상륙전** : 성을 중심으로 펼쳐지며, 바다에서 접근한다는 것 이외에 성새전과 다를 바 없다.

전체적으로 볼 때 정해진 시나리오로 인해 삼국지에서 선보인 자신만의 전략을 구사하는 등의 요소가 부족하고 훈련과 첩략 등과 같은 구체적인 전략 여건이 되지 않는다는 점 등이 단점으로 지적된다. 그에 비해 부드러운 스크롤과 그래픽은 단연 돋보인다. 기마병, 궁수, 전차, 해병 등 400여명에 이르는 다양한 캐릭터와 유니트, 서로 다른 경험치와 전투력으로 전투를 승리로 이끄는 턴 방식과 리얼타임의 접목시킨 독특한 전략 시뮬레이션, 그 이름 「아만전사록」이다.

4개의 시나리오

아만전사록에는 4개의 시나리오가 존재한다. 각각의 시나리오는 시간적 흐름과 큰 사건에 따라 나뉘며 플레이어는 우선 4개의 시나리오 중에서 한 개를 선택해야 한다. 일단 시나리오를 선택하며 본격적인 게임에 들어가게 되고 플레이를 하다보면 삼국지와는 전혀 다르다는 것을 알 수 있다. 삼국지는 직접 플레이할 [illegible] 지정할 수 있지만 아만전사록은 플레이어 [illegible] 제한되어 있다. 그 이유는 정해져 있는 시나리오에 따른 진행이 [illegible]

▶신시의 [illegible] : 블락키[illegible] 이블이만[illegible] 작은 도시의 영주가 되어 새로운 삶을 시작한다.

▶아이시티의 영웅 : 아이시티의 영주[illegible] 으로 아이시티의 영주가 되어 블루칼 전설의 꿈을 키운다.

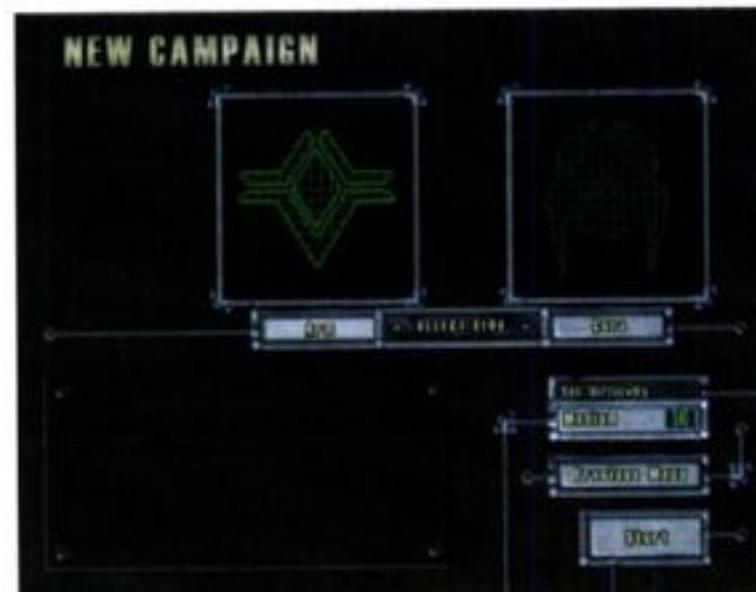
▶북풍 전야 : 북방의 이민족들이 아이스[illegible] 새로운 왕조를 세우고 블루칼[illegible] 전설을 시도한다.

▶제국 건설 : 제국내의 세력[illegible] 완수되고, 주인공은 황제의 복수를 [illegible] 모든 세력의 토벌에 나선다.

전략적 요충지에서 벌어지는 '전면전'

97년 최고의 시뮬레이션이 다가온다

토탈 어나이얼레이션 Total Annihilation

장르	전략 시뮬레이션	제작사	케이브독
최소사양	펜티엄90/램16MB	유통사	GT인터랙티브
권장사양	펜티엄MMX/램32MB		
발매일	9월(현지)		

메뉴화면 또한 깔끔하다

「워크레프트 2」와 「C&C 레드얼럿」 이후 제2의 전성기를 맞고 있는 리얼 타임 전략 시뮬레이션. 액티비전의 「다크레인」, 아이도스의 「컨퀘스트 어스」같은 제작사의 대작게임들을 제치고 화제를 뿌리는 게임이 있다. 바로 그 주인공은 토탈 「어나이얼레이션」. 제목을 봐서는 언뜻 어떤 게임인지 감이 안 잡히지만 게임을 하게 되면 그 순간 당신은 「토탈 어나이얼레이션」의 포로가 될 것이다.

「다크레인」과 「컨퀘스트어스」 두 게임 모두 너무나 뛰어난 수작이었기 때문에 더이상의 리얼타임 시뮬레이션은 없을 것이라는 예상이 있었다. 그러나 토탈 어나이얼레이션은 앞으로 나올 '스타크레프트' 에도 뒤지지 않을 만큼 뛰어난 게임이라는 것이 유저들의 반응이다.

지형도 파괴할 수 있는 현실감

기존의 게임과는 다르게 3D로 제작된 섬세한 유니트, 지형의 고저차에 부여한 사실성(예를 들면 평지에서 빠르게 움직이던 것이 언덕을 오르려 하면 속도가 현저히 느려진다는 것), 8개에 달하는 독특한 지형, 메탈을 혼합한 사운드, 기존의 게임과는 비교를 거부하는 150여개에 달하는 엄청난 유니트 등 「토탈 어나이얼레이션」은 수 많은 장점들로 가득차 있다.

그래픽이 3D로 처리되어 있어 그런지 모든 유니트와 건물들은 파괴되는 장면 또한 너무나 멋있고 감동(?)적이다. 유니트나 건물이 터질 때 세세하게 부품 하나까지 폭발하는 것이 보여진다. 예를 들어 건물이 폭파될 때 건물의 유리창 파편이 튀며 풍차전력소를 파괴하면 풍차바퀴까지 하나하나씩 폭파된다. 그리고 유니트의 경우 폭파되면 그냥 없어지는 것이 아니라 고철 덩어리로 변해서 전술에 많은 영향을 준다. 특히 그 고철 덩어리는 적의 공격을 피해 엄폐물로 쓰일 때 유용하므로 우리편 유니트를 일부로 죽이는것도 큰 전술이 될 듯(그렇다고 다 죽인면 게임오버).

수상전

특히 지형이 파괴 된다는 점은 어떤 게임에서도 느낄수 없었던 특이한 요소로 산에서 일부러 불을 질르는 것도 가능하다. 산불이 나는 장면은 어떠한 장면보다 장관이지만 그렇다고 모두 태운다면 은폐물이 없어 쉽게 노출될 위험이 있다.

150여개에 이르는 유니트

이 게임의 최대 장점은 역시 150여개에 이르는 유니트의 수라고 할 수 있다. 비슷한 유니트가 하나도 없을 만큼 유니트 하나하나 개성이 뚜렷하다. 특히 유니트마다 속도 차이와 화력차이가 극명하게 나타나기 때문에 게임을 가장 쉽게 하는 방법은 유니트의 특성을 정확히 이해하는데 있다. 화려한 그래픽에 못지 않게 사운드와 음악 역시 수준급으로, 특히 효과음은 3D입체음으로 처리되 어떤 게임보다 웅장함을 느낄 수 있다.

그렇지만 아무리 뛰어난 게임이라도 단점은 있는 법. 위에서 장점으로 꼽은 유니트의 수가 단점 아닌 단점이 될 수 있다. 너무나 많은 유니트로 인해서 자칫하면 게이머에게 혼란을 일으킬 수도 있다는 것이다. 예를 들자면 멀티플레이(Multy Play) 시에 이 많은 유니트를 전부 활용하려는 과욕으로 인해서 전술 구상에 치명적인 해를 끼칠 수도 있다.

그리고 건물을 지을 때나 유니트를 생산하는 방식이 특이하다는 나름대로 다른 게임과 차별을 두었지만 요즘의 게임들과 크게 '차별화시키는 요소'가 없다. 특히 메탈(금속)을 채광하고, 풍력·태양력·원자력 등의 많은 에너지 자원을 활용하는 등의 요소들은 다른 게임과 크게 다를 바가 없다.

그리고 마지막으로 캐릭터가 너무 투박하다는 것이다. 일본 게임에서 흔히 볼 수 있는 깔끔하고 세련되고 특이한 캐릭터가 아니라 너무 삭막하고 볼품없는 유니트로 표현되고 있다. 따라서 모든 유니트가 기계이기 때문에 게임을 재미있게 할 수 있다고는 하지만 그 게임의 팬을 확보하는 데는 어려움이 따를 것으로 보인다.

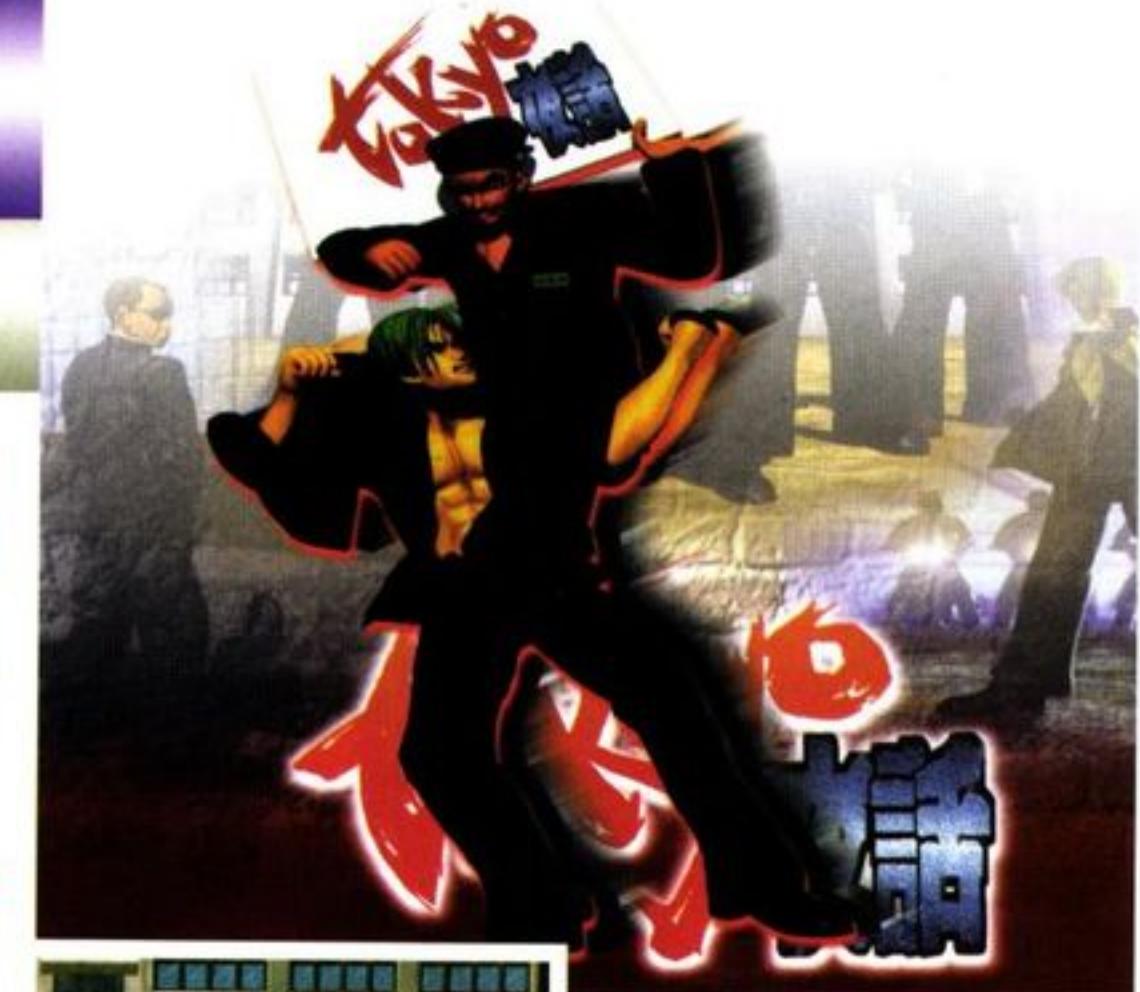
전체적으로 평가해 볼 때 지금까지 많은 전략 시뮬레이션 게임이 출시되었지만 토탈 어나이얼레이션은 어떠한 리얼 타임 전략 시뮬레이션 보다 뛰어나다. 제 2의 전성기를 맞은 리얼 타임 전략시뮬레이션에 절대로 빠질 수 없는 수작이다. 「스타크레프트」에 버금가는 게임이라고 할 수 있다.

유니트의 폭파장면이 상당히 멋있다

뉴소프트

이국 땅에서 한국의 투지를 지킨다!

도쿄 야화 Tokyo 夜話

장 르	액션	제 작 사	FEW
최소사양	펜티엄/램16MB	유 통 사	게임링크
권장사양	펜티엄/램32MB		
발 매 일	발매중		

「야화」, 그러나 또 다르다

새로운 형식으로 야화가 등장했다. 말도 많고 탈도 많았던 전작 「야화」에 이어서 등장한 도쿄 야화. 이전 「질풍고교 야화」가 학원 폭력과 사회적인 문제와 결부되어 대대적인 수정 작업을 거쳐 「도쿄 야화」라는 완전히 다른 배경, 다른 스토리로 출시된 작품이다. 전작과 그래픽은 거의 동일한 형태로 이루어져 있지만 장르가 완전히 변한 형태로 나온 새로운 야화이다.

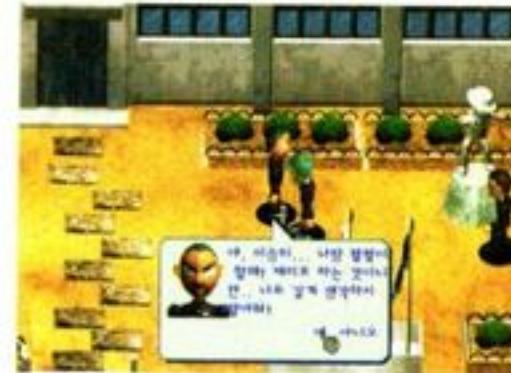
일본의 뿌리깊은 인종차별에 대해 당신은 어떻게 대처할 것인가? 전작 야화는 일제시대를 배경으로 김두환과 시라소니의 고독한 싸움을 그렸다. 또한 시뮬레이션적인 요소와 대전액션 요소를 가미 한국 게임의 새로운 지평을 열었다는 평가를 받고 있다. 이런 게임의 뒤를 이은 도쿄 야화는 기존 게이머들이 예상했던 것과 사뭇 다른 격투액션 게임의 형태로 출시되었다. 우선 8방향의 공격이 가능하며(실제로는 4방향으로 공격하는 것이 이상적이다). 다양한 기술을 적용시켜 어쩌면 단조롭게만 느껴질 수 있는 격투 게임을 다채롭게 만들어 주고 있다.

사실적인 전투와 롤플레잉적인 요소 도입

전투는 일반적으로 생각하는 단순한 1 VS 1이나 1 VS 2 격투가 아닌 무차별 격투이다. 따라서 실제로 일어나는 격투와 거의 유사해 사실적인 느낌을 강하게 주고 있다. 더욱이 치고 빠지는 전술을 이용한 전투를 할 경우 이런 느낌은 배가되고 있다. 기술 또한 약간의 과장이 포함되어 있지만 실제로 행동이 가능한 옆차기, 드롭킥, 박치기, 훅 등이 사용되어 게이머 스스로가 진짜로 싸우는 기분이 들기에 충분한 느낌을 주고 있다.

드디어 첫 전투가 시작되는가…?

복도에서의 싸움

다음으로는 롤플레잉 요소를 도입한 아이템 사용이다. 이 게임을 진행하다 보면 치료는 필연적이라 생각될 것이다. 온몸이 만신창이가 된 주인공을 바라보는 게이머의 속도 편치 않을 것이기에…. 이에 다양한 종류의 회복, 치료 아이템이 등장하는데 이를 책가방에 담아 놓고 싸우는 것으로 설정, 학교에서 벌어지는 싸움이며 게이머가 조정하는 캐릭터가 '학생'이라는 느낌을 강하게 주고 있다.

도쿄야화의 맵

이제 새로운 학교(게임)생활이 시작된다

팔팔이로 일확천금을 노린다(?)

당구장까지 진출?

또한 비록 격투액션이라는 장르적 한계로 인해 강하게 드러나지는 않았지만 곳곳에서 나타나는 대화와 마을을 돌아다니는 요소에서는 롤플레잉의 필드 이동과 같은 효과를 주어 한편으로 단순한 일방통행으로 진행되어 식상하기 쉬운 재미 요소를 배가시켜 주고 있다. 그리고 레벨업 시스템의 채용으로 실제 게이머와 캐릭터가 일심동체라는 느낌을 주면서 게임에 더욱더 몰입하게 하는데 일조를 담당하고 있다.

새로운 시도

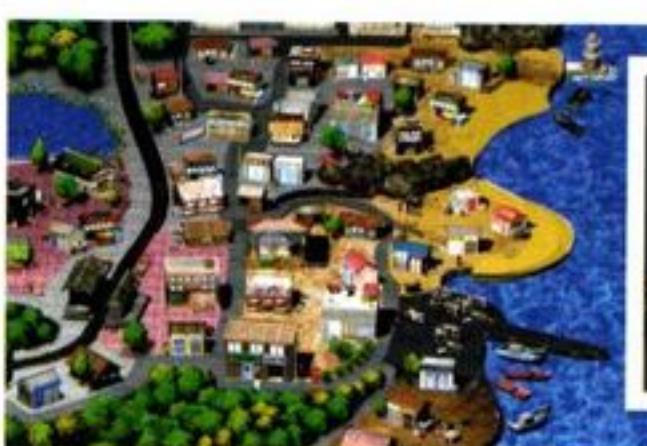
비록 그래픽이 고성능 컴퓨터를 사용하는 것에 비해 상당히 떨어지고 여전히 계속되는 장시간의 로딩. 패치를 했는데도 계속적으로 나오는 버그는 우리나라 게임의 최대 문제이자 야화의 최대 문제점이라 할 수 있다. 하지만 매번 새로운 시도로 게이머의 시선이 집중되는 것을 보면 진정한 게임은 단시 시스템 문제를 뛰어넘은 게임 자체에 나타나는 개성이라고 여겨진다. 이런 면에서 시스템이 어쩌고저쩌고하는 일부 개발자들의 안이한 자세에 대한 각성을 촉구하고 있는 듯한 느낌이다. 때문에 이런 점을 잘 살린 「도쿄 야화」는 전작 「야화」를 잇는 느낌이 아닌 하나의 외전으로서 받아들이기에 충분한 느낌을 주고 있다. 앞으로 나올 예정인 「야화 2」가 어떻게 변화될지 사뭇 기대된다.

게임의 팁!

1.돈벌기

돈을 가장 쉽게 버는 방법은 '팔팔이'다. 내용은 뭔지 잘 알 테니(최소한 우리나라 중·고등학교를 나왔다면) 생략하고…. 방법은 아주 간단하다. 팔팔이를 하기 전에 우선 세이브를 해 두고 돈을 왕창 거는 것이다. 딸 경우에는 바로 세이브를 하고 따지 못하면 다시 로드를 하면 한 30분에서 1시간 여만에 약 50000원 이상을 벌 수 있다. 이 정도면 물품을 사는데도 전혀 불편이 없을 것이다.

2.싸움

이승리나 김현찬이나 거의 마찬가지이다. 제일 유용한 것이 Q, S와 Q, W 전법이다. 적이 적게 나올 때는 Q, W가 상당히 좋은 전법이다. 하지만 상대방이 떼거리로 몰려오는 경우에는 두 가지를 병행하도록 한다. 그렇지 않으면 어느 순간 캐릭터가 한숨을 돌리는 경우(싸움하면서 웬 유식)가 발생하고 그때부터 몰매를 맞는 시간이 되기 때문이다.

장보고전 張保皇傳

장르	전략시뮬레이션	제작사	트리거 소프트	최소 사양	펜티엄/램16MB
발매일	12월	유통사	미정	권장 사양	펜티엄/램32MB

게임의 특징

게이머는 청해진군(신라), 당대 도적(당), 사무라이(일본)의 3개 군대 중에 하나를 선택하여 게임을 진행하게 되며 각 군대마다 13~15개의 스테이지를 클리어해야만 게임을 마칠 수 있다. 어느 군대로 게임을 진행하든지 이야기의 흐름은 같지만 전투의 상황과 위치가 달라진다. 또한 계절에 따라서 배경이 변한다. 겨울에는 눈이 덮은 땅과 얼음, 여름에는 초록색의 잔디와 숲으로 배경이 바뀌게 된다. 또한 계절에 따라서 전투 환경도 변하는데 예를 들어 봄,여름에 자주 출몰하는 맹수들은 겨울이 되면 잘 나타나지 않게 되며 겨울이 되면 곡식이 잘 자라지 않아서 식량을 수확하기가 상당히 힘들다. 봄, 가을에 유니트들이 정지해 있으면 기력과 생명력이 조금씩 회복되지만 겨울에는 오히려 생명력이 조금씩 줄어들고 여름에는 기력이 조금씩 줄어든다.

자원은 금과 식량의 두 종류가 있는데 보급소를 건설해두면 아군의 자원을 자동

으로 조정해 주게 된다. 보급소에서는 아군 병사들이 소모하는 식량의 양에 맞추어 식량을 자동으로 비축해놓기 때문에 금과 식량의 분배에 대해서 신경을 쓸 필요가 없다.

이 게임은 장수 유니트가 전투의 중심이므로 보통 장수를 중심으로 부대를 구성해야만 보다 효율적인 전투를 펼칠 수 있다. 또한 같은 부대의 유니트 사이에는 상호 보호 기능이 있어서 한 유니트가 공격당하면 다른 유니트들이 방어해준다. 장수에게는 매복, 속공, 맹공, 수비, 필살 등의 여러 가지 기술이 있어서 아군 부대의 전투력을 극대화시킬 수 있다. 매복 기술을 사용하게 되면 부대의 모든 유니트들이 매복하여 적의 눈에 보지 않게 된다. 그리고 맹공 기술은 유니트들의 공격력을 상승시켜 주며 수비 기술은 수비력을 올려준다.

새로운 비밀병기의 등장

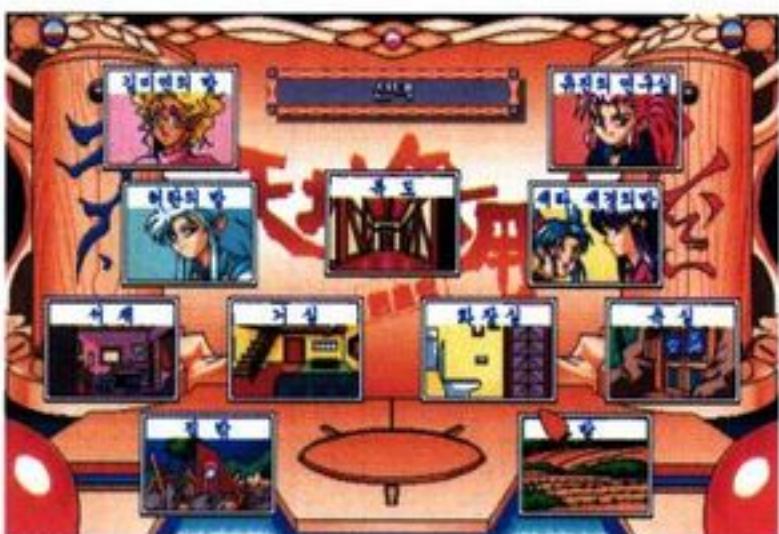
장보고전에는 혼령비와 대룡탑이라는 새로운 비밀병기가 있는데, 혼령비는 아군 유니트가 죽을 때마다 혼령이 모이는 곳이다. 혼령비에 혼령이 어느 정도 모였을 때 지진, 불벼락, 공포 등의 기술을 사용하게 되면 적 진영에 큰 피해를 줄 수 있다. 이 혼령비의 기술은 아군 유니트가 많이 죽을수록 그 파워가 커지기 때문에 아군의 전사자가 많더라도 전세를 역전시킬 수도 있다.

대룡탑은 일꾼에게 죽은 아군이나 적들 유니트의 뼈를 모아 탑을 완성시키게 하는 것이다. 뼈가 모여서 대룡탑이 완성되면 이 탑이 비룡, 백호, 거북 등의 유니트로 변하게 되는데 이 유니트는 상당한 파워를 가지고 있어서 적에게 큰 피해를 줄 수 있다.

때는 통일신라 흥덕왕 6년. 정월로 들어서면서부터 신라 곳곳에서 땅이 울리고 집이 부서지는 지진이 일어나는 등 예전에 볼 수 없었던 불길한 징조가 나타나기 시작했다. 그리고 남해안에는 거대한 진동과 함께 하나의 커다란 섬이 등장하게 되는데 이에 백성들은 큰 불안에 떨게 된다. 이에 흥덕왕은 하늘에 제사를 올리고 원인 규명에 나선다. 이 때 신라에서 제일 유명한 점술가인 도진이 나타나 삼국유사의 비사록에 전하는 전설의 섬인 대룡취월도가 나타났다는 말을 해준다. 이 섬의 중앙에는 섬을 품는 거대한 용이 존재하며 만월에 용의 눈에 3가지의 신물을 바쳐서 용을 깨우게 되면 천하를 지배할 수 있는 힘을 얻게 된다는 비사가 전해지고 있었다.
이 말을 들은 흥덕왕은 급히 어명을 내려 대룡취월도를 조사하도록 한다. 조사 결과 이 섬에는 풍부한 지하 자원과 신비한 약초 등이 있으며 무엇보다도 군사적으로 중요한 해상 요충지임이 밝혀지자 흥덕왕은 이 섬이 신라의 영토임을 당과 일본에 선포한다. 이러한 사실이 당과 일본에 전해지자 이들은 각각 당대도적과 사무라이 군대를 대룡취월도로 보내어 이 섬의 영토를 빠르게 잠식해 나간다. 이에 분개한 흥덕왕은 장보고에게 섬을 점령하도록 명령을 내린다. 명령을 받은 장보고는 청해진의 군사 일부를 이끌고 대룡취월도로 진군한다.

천지무용의 재미를 게임으로!

천지무용 -도깨비 편-

장 르	어드벤처	가 격	미정
최소사양	486/램8MB	제 작 사	파이오니아 LDC
권장사양	펜티엄/램8MB	유 통 사	쌍용
발 매 일	9월		

타이틀

천지무용은 하이퍼 코미디라는 새로운 장르의 애니메이션 만화로 지금까지 OVA 2시리즈, TV판 2시리즈, 극장판 2편 등 상당히 다양한 형태로 등장하여 애니메이션을 좋아하는 사람들에게 잘 알려져 있다. 이번에 PC용 게임으로 등장한 천지무용은 화려한 그래픽과 애니메니션으로 이 만화를 좋아하는 사람들에게 큰 인기를 끌 것이다.

인기만화 '천지무용'을 게임화

이 게임은 천지무용의 2기 OVA인 랑황귀의 뒤를 잇는 스토리로 원작과는 어느 정도 이어진 스토리 구성을 가지고 있다. 따라서 천지무용을 잘 이해하지 못한 게이머에게는 배경이 되는 애니메이션을 보면 게임 진행에 큰 도움이 될 것이다. 이미 랑황귀편을 본 게이머라면 특별한 지식 없이도 이 게임의 여러 가지 관계를 이해하기 쉬울 것이다.

도깨비편은 전편인 등교무용과 마찬가지로 디지털 코믹이라는 장르를 고수하고 있다. 디지털 코믹은 게임 자체의 재미는 다른 게임에 비해 떨어지지만 스토리를 이어 나가는데 상당히 유리한 장르이다. 특히 천지무용처럼 스토리 전개가 되면서 간간이 말로 웃기는 게임일 경우는 상당히 유리하다. 더욱이 게임을 진행하는데 전혀 무리가 없고 난이도도 그리 높지 않으므로 애니메이션을 좋아하는 매니아에게 호감을 줄 수 있다.

게임의 구성

게임의 1부는 전형적인 연애 코믹으로 게이머 스스로가 게임을 진행하면서 스토리를 진행하는 형식으로 이루어져 있다. 시나리오가 단일 시나리오가 아닌 멀티 시나리오로 이루어져 있어서 여러 번 플레이하더라도 질리지 않고 게임을 진행할 수 있다. 또한 진행을 잘못해서 게임이 종료되더라도 바로 전 분기에서 다시 시작할 수 있다.

2부는 1부와는 좀 다른 스토리 구성을 보인다. 2부는 1개의 일관된 스토리로 진행이 되는 형식이라서 1부보다 자유도는 상당히 떨어진다. 하지만 1부와는 다른 스토리로 진행되기 때문에 게임 내부에서 어떤 극적인 요소를 느끼면서 게임을 즐길 수 있다.

수호령의 경고의 내용은?

세경의 분노는 극에 달하고...

마카비의 마지막 공격!

제 2장으로 점프!!

2부에서는 어떤 범법자가 지구로 접근하고 이를 뒤쫓는 우주형사 '최정화'가 지구에서 김미연의 발신음을 포착하면서 일이 발생한다. 이 범법자는 780년 전 허란과 연인 사이이었으며 최정화는 김미연을 너무나도 사모하는 경찰이다(김미연은 서브 캐릭터치고는 비중이 상당히 높은 캐릭터로 TV판에서는 김미연의 동료가 하나씩 추가되면서 주축인 허란과 세경의 비중은 점점 줄어든다). 이로 인해 벌어지는 여러 가지 코믹한 사건과 썰렁한 장면은 게이머의 배꼽을 빠지게 할 정도로 재미있다.

새로운 캐릭터 최정화 등장

게임을 마치며

게임의 전체적인 대사 흐름은 일관되어 있지만 우리말로의 의역에서 어색한 부분이 많이 드러나고 있다. 아무에게나 존칭을 써서 누가 동생이고 누가 누나인지를 전혀 알 수가 없었고 어른에게 함부로 반말을 하는 것은 스토리의 흐름까지 이상하게 만들었다. 또한 만화를 소재로 제작되었기 때문에 어느 정도의 우연성은 부여할 수 있지만 갑자기 스토리가 건너뛰는 부분은 게임의 진행상 큰 무리가 따랐다.

그러나 도스게임이면서도 화려한 그래픽과 원작의 오프닝 애니메이션을 그대로 사용한 점은 상당히 높이 평가할만 하다.

KKND가 다시 돌아왔다!

KKND스페셜 KKND Special

장 르	전략 시뮬레이션	가 격	미정
최소사양	펜티엄/램16MB	제 작 사	빔소프트
권장사양	펜티엄/램32MB	유 통 사	삼성영상사업단
발 매 일	10월		

치열한 전주

전략 시뮬레이션을 좋아하는 게이머라면 한동안 큰 인기를 끌었던 KKND에 대해서 잘 알고 있을 것이다. 이번에 새롭게 등장한 KKND 스페셜은 KKND 2이라기보다는 KKND의 확장팩 쪽에 가깝다. 이전의 KKND가 도스용인데 비해서 KKND 스페셜은 시대의 조류에 맞춰서 윈도95전용으로 출시되었고 기존 KKND에 있던 미션과 함께 새로운 미션들이 추가되었다.

20가지의 새로운 미션이 추가

새로이 추가된 미션은 총20개로 기존의 미션처럼 순서대로 진행하는 것이 아니고 게이머 자신이 하고 싶은 미션을 선택해서 플레이를 할 수 있다. 난이도가 상당히 높아져서 첫 번째 미션의 경우는 시작하자마자 적이 바로 아군의 코앞에 나타난다. 적들의 인공지능 또한 상당히 발전되어서 오리지널 미션의 후반부에서나 볼 수 있는 대량 공격이 초반부터 쉴새 없이 퍼부어진다.

새로운 카오스 모드의 제공

카오스 모드라는 새로운 모드가 제공되는데 이 모드를 통해서 게이머는 옵션을 조절하여 자신이 원하는 대로 미션의 환경을 만들 수 있다. 적의 숫자를 조절하여 아군 기지 하나에 다수의 적군 기지를 설정하여 엄청나게 어려운 난이도의 게임을 만들 수 있다. 이런 방식으로 설정해두면 적들은 처음부터 강력한 기지를 가지고 있고 아군은 기지를 새로 건설해 나가야 하는 어려움이 생긴다. 하지만 시간에 구애받지 않고 적들과 치열한 전투를 벌이고 싶다면 이러한 설정은 아주 좋은 방법이 될 것이다. 아군 기지를 적군의 기지보다 많게 할 수도 있는데 이때는 게이머의 기지를 제외한 다른 기지들은 PC가 자동적으로 조작하게 된다. 만일 모든 미션을 클리어해서 더 이상 할 만한 미션이 없을 때 이 카오스 모드를 이용한다면 색다른 게임의 재미를 느낄 수 있다.

카오스 모드

게임을 마치며

KKND 스페셜은 윈도95용으로 제작되었지만 도스용이었던 KKND의 그래픽이 원래 뛰어났기 때문에 그래픽 면에서 향상된 것은 없다. 새로운 미션에서는 KKND에서는 볼 수 없었던 색다른 구성을 통해서 보다 재미있는 게임을 즐길 수 있다. 예를 들어서 어떤 미션에서는 지원해 주는 유니트 하나 없이 아군 병사 혼자서 적들을 쳐부셔야 하는데 한 편의 람보(?) 영화를 진행하는 것처럼 느껴진다.

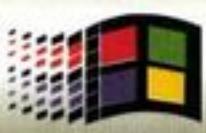
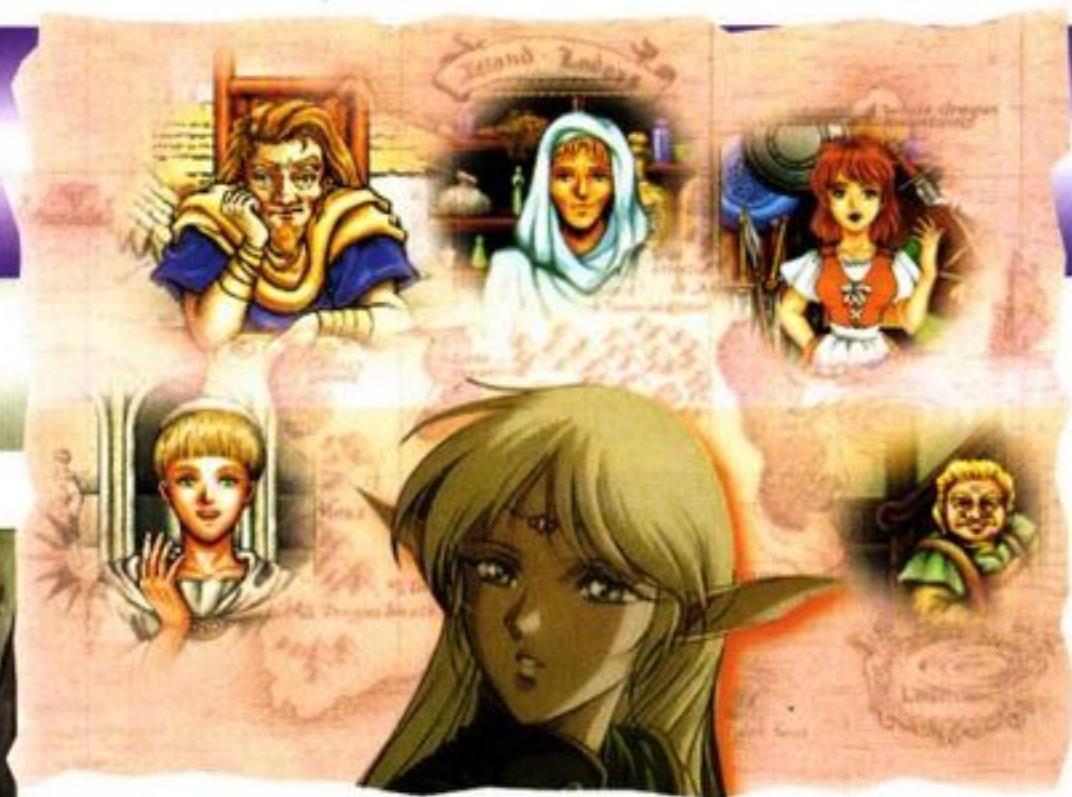
새롭게 추가된 유니트는 없다

적 부대의 위용

KKND 스페셜은 KKND의 확장팩이기는 하지만 확장팩 이상의 재미를 더해주므로 KKND를 해 본 게이머에게 권하고 싶은 게임이다.

저주받은 섬의 악령들로부터 로도스의 평화를 지켜라!

로도스도 전기 -회색의 마녀-

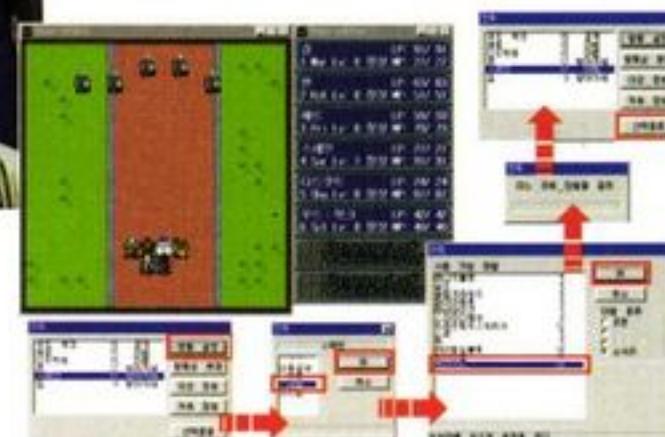
장 르	롤플레잉	제 작 사	마이크로캐빈(일본)
최소사양	486/램16MB	한 글 화	KCT
권장사양	펜티엄/램16MB	유 통 사	삼성전자
발 매 일	11월		

로도스도 전기의 시초는 소설!

로도스도 전기는 8년 전 일본의 미즈노(水野良)란 작가의 소설로 일본에서는 선풍적인 인기를 누린 판타지 문학의 걸작이다. 지금까지 나온 소설의 전체는 총 5부로 구성되어 있다. 로도스도 전기는 지금까지 도스용 게임으로도 몇 차례 소개된 적이 있지만 일본의 '마이크로캐빈(http://www.cty.co.jp/~mcabin/)'에서 윈도95 전용으로 컨버전시켜 7월경 출시된 바 있다.

로도스도 전기는 원작 소설의 총 5부중 1부인 '회색의 마녀'를 기초로 제작되었다. 또한 배경음악도 MIDI로 대폭 강화하였으며 그래픽은 256 칼라로 제작했다. 원작에 비교적 가까운 게임 줄거리로 소설처럼 게이머를 항상 긴장의 상태로 몰아갈 것이다.

전투에는 2가지 모드가 있다.

두 가지 모드 중 하나를 선택할 수 있다. 하나는 '택티컬' 모드고 다른 하나는 '터보' 모드이다. 택티컬 모드는 게이머가 직접 캐릭터를 조정하여 전투를 벌이는 것이고 터보 모드는 컴퓨터에게 전투를 맞기는 것이다.

택티컬 모드로 싸울 경우 전투 윈도우가 나타난다. 로도스도 전기의 경우 특색 있게 삼국지나 영걸전과 마찬가지로 턴 방식의 전투를 즐길 수 있다. 에트와 디트리트, 그리고 슬레인은 마법을 사용할 수 있으므로 원거리의 적들을 마법으로 공격하면 용이하다. 또한 판이나 기무(게임에서는 김으로 번역됨), 그리고 우드체크의 경우도 한 손용 활 무기를 장착하였다면 원거리 공격이 가능하다. 전투가 끝나면 반드시 마우스 오른쪽 버튼을 눌러 휴식을 취하자. 휴식은 마법사들의 MP를 회복시켜 준다. 전투에서 이기면 전투시 얻게 되는 경험치는 캐릭터의 레벨을 높여 준다. 또한 보물 등을 얻는 행운이 있다면 더욱 좋을 것이다.

두 가지의 전투 모드

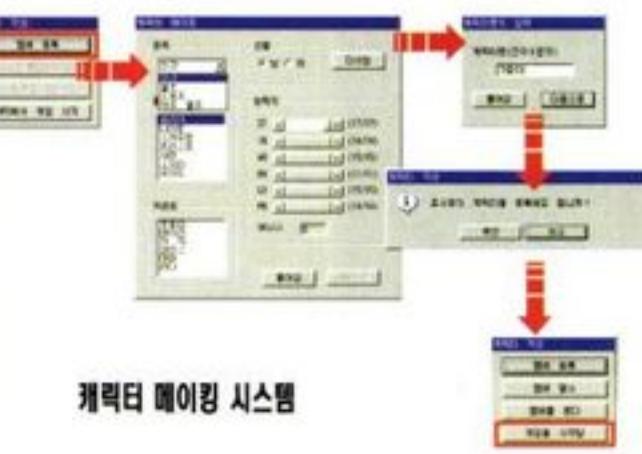
캐릭터의 전투 설정 방법

캐릭터의 등록과 게임 실행

로도스도 전기는 삼국지Ⅴ와 마찬가지로 임의의 캐릭터를 만들 수 있다. 캐릭터는 크게 인간, 드워프, 엘프 세 종족 중에 선택할 수 있다. 특히 요정족인 엘프는 상위 레벨인 하프 엘프도 선택이 가능하다. 이러한 세 종족은 나름대로의 특성이 있는데 드워프는 강한 생명력과 전투력을 지녔으며, 엘프는 MP(생명력)이 작은 대신 높은 정신력으로 마법의 사용이 가능하다. 인간은 드워프와 엘프의 중간적인 성격을 지니고 있다. 이러한 종족은 클래스에서 계급을 선택할 수 있는데 워리어, 나이트, 스카우트, 프리스트, 샤먼, 소서러, 위저드마다 또 나름대로의 특성이 있다. 전사 계급과 마법사 계급, 혹은 도적을 선택할지는 게이머의 몫이다. 이렇게 생성된 캐릭터로 게임을 시작하여도 판 일행을 만나 동료로 함께 할 수 있다. 그러나 '파티'라 불리는 함께 할 수 있는 동료 수가 정해져 있으므로 1명 이상을 만들면 로도스도 전기에 등장하는 캐릭터 중 하나를 나중에 포기해야 하는 상황이 올 것이다.

캐릭터 메이킹 시스템

원작에 충실한 게임

로도스도 전기는 비교적 원작에 충실한 내용으로 제작되었다. 따라서 원작 소설의 이해 없이는 게임을 이해하고 진행하는데 어려움이 많은 것이 사실이다. 따라서 원작 소설을 구입하여 읽어보는 것이 많은 도움이 될 것이다. 만약 원작 구입이 힘들다면 컴퓨터 통신의 자료실에서 소설을 구할 수 있을 것이다. 로도스도 전기는 미궁이 갈수록 난해하고 복잡해져 자칫 게이머를 지치게 만드는 요소를 제외하고는 비교적 완성도가 높은 작품이다. 원작 소설의 치밀한 구성만큼이나 게이머들에게 사랑을 받았으면 하는 필자의 바램이다.

디스크 스테이션 가을호 발매중!

디스크스테이션 Vol.3

장르	복합 장르	가격	19,600원
최소사양	486/램8MB	제작사	컴파일 코리아
권장사양	펜티엄/램16MB	유통사	KCT
발매일	발매중		

플로트 랜드 스토리

카드를 이용한 전투

누구나 부담 없이 즐길 수 있는 보드형 퍼즐게임이다. 그래픽이 기존의 보드게임보다 훨씬 깨끗해 게임의 재미를 한층 더해 주고 있다. 캐릭터도 4명이나 되기 때문에 가족끼리 즐기기에 알맞다. 플로트 랜드 스토리는 '카드'를 이용해 칸을 진행하거나 전투시에 적용된다는 점이 「폭소 삼국지」, 「대부웅」 등과 같은 기존의 보드형 게임들 구별되는 점이다. 3등신 캐릭터의 앙증맞은 모습과 행동은 여태까지 느껴 보지 못한 새로운 느낌을 안겨 줄 것이다.

점프 히어로 외전 3

어드벤처로 게임으로 초보자라도 쉽게 즐길 수 있도록 했다. 게임의 이야기는 '포트 타운'이라는 곳에서 시작되는데 플레이어는 세 명의 캐릭터를 조정해서 여러 가지의 일들을 해 나가야 한다. 먼저 이반을 여러 위험에서 구출하고 점프 왕도 찾아내야 한다. 또한 모험이 끝나고 나면 미니게임이 생기는 보너스도 마련되어 있다.

마도 전기~ 마도사의 탑~

언제 나올지 모를 '암흑의 검'

이 게임은 던전 롤플레잉 게임으로 디스크 스테이션 1편에 나왔던 게임인 「마도 전기~엉망진창 기말고사~」와 같은 방식을 채택하고 있다. 이번 작에는 '아르르'가 아닌 '세조·위그'가 주인공이 되어 '윗치'의 할머니인 '윗시'의 마법력을 빼앗기 위해 탑을 찾아가는 데서 시작된다. 그러나 탑에 들어가자마자 마력을 빼앗기게 되고, 세조는 엄청난 시련을 겪게 된다. 던전은 모두 8층으로 되어 있으며 각 층을 통과하려면 거기에 맞는 아이템을 얻거나 미로를 헤매기도 해야 하므로 숨겨진 아이템들을 잘 활용하여 클리어 해보자.

도전! 우주영웅

코믹성이 가미된 개그 슈팅게임. 화면에 나타나는 적이나 문제에 해당되는 물체 등을 맞추고 '카방클 호' 안에 있는 물체를 맞추어 경험치를 얻는 게임이다. 물체를 맞추면 중간중간의 기지에서 물자들이 '카방클호'로 오게 되는데 이들 역시 한번 이상씩 맞추어 보자

메인 화면

대해선

게임의 스토리는 '반데라스'와 '크레이지 버즈'가 '시바스'가 다스리는 섬을 도망쳐 나와 인간들에게로 가는데서 비롯된다. 대해선은 슈팅게임으로 각 스테이지마다 한 명씩의 보스가 등장하게 되는데 이 보스를 쓰러뜨리면 다음 스테이지로 넘어갈 수 있다. 스테이지는 전부 6개로 구성되어 있다. 마지막 스테이지는 '시바스'와의 대결이 펼쳐지는데 시바스를 이기게 되면 박사가 핵잠수함을 타고 등장, 시바스의 정체가 밝혀지게 된다.

대해선 엔딩 장면

디스크 스테이션 3호에는 이 외에도 '퍼즐뿌요'와 별개의 CD로 제공되는 「스타 파이터3000」이라는 비행 시뮬레이션 게임이 함께 들어 있다.

2차 세계대전의 역사를 바꾼다

아르덴 오펜시브 Ardennes Offensive

장 르	전략 시뮬레이션	제 작 사	SSI
최소사양	펜티엄/램16MB	유 통 사	쌍용
권장사양	펜티엄/램32MB		
발 매 일	10월		

헥사형 전략 시뮬레이션에 대해서 아는 사람은 많지만 게임을 플레이해서 끝까지 클리어해봤다는 사람은 그리 많지 않다. 그 이유는 화려한 동영상과 그래픽을 보여주는 요즘 게임들과 비교했을 때 헥사형 전략 시뮬레이션은 이러한 요소가 너무 부족하기 때문일 것이다. 이러한 이유로 해서

독일군 전차의 사양 설명

헥사형 전략 시뮬레이션은 소수의 매니아들이 즐기는 게임 장르로 인식되어 온 것이 사실이다. 아르덴 오펜시브 역시 이와 같은 장르의 게임이기는 하지만 당시의 시대적인 상황과 무기 체계 등을 사실적으로 구성하여 기존의 헥사형 전략 시뮬레이션과 다른 게임의 재미를 더해준다.

2차 세계대전이 게임의 배경

2차 세계대전은 인류가 겪었던 가장 대표적인 전쟁 중의 하나이다. 이 전쟁을 통해서 수많은 군인과 민간인이 죽었으며 수많은 도시들이 잿더미가 되었다. 한편으로는 이 기간동안 이전에는 볼 수 없었던 첨단(?)의 무기들과 전략 그리고 수많은 이야기와 사건들이 발생하였다. 그런 이유에서인지 2차 대전을 배경으로 한 영화나 소설, 게임들이 많이 등장하였다. 이 게임 역시 제2차 세계대전이 한창이던 유럽대륙을 그 배경으로 하고 있다. 게이머는 연합군이나 독일군 중 한 군대의 총사령관이 되어 역사적 사실에 근거한 각 미션들을 클리어해야 한다.

게임에 등장하는 유니트는 육군, 공군과 나뉘어져 있다. 육군은 보병, 공병, 기갑병 등 그 종류가 아주 다양하고 각자 특이한 능력과 특징을 가지고 있다. 공군은 지형의 영향을 전혀 받지 않는 유니트로 이동능력이 아주 뛰어나서 적들을 공격하고 바로 도망가는 이른바 히트&런 작전을 펼칠 때 유용하게 사용할 수 있다. 하지만 적 공군이나 대공포 등의 대공화기의 공격에는 전혀 힘을 쓰지 못한다.

이 게임의 관건은 각 유니트를 어떻게 효율적으로 사용하느냐에 달렸다. 그러므로 다리를 끊어서 적들의 무자비한 탱크 공격을 무력화시키고 공군으로 대공능력이 약한 유니트들을 우선적으로 공격하여 적의 전세를 약화시키는 전략이 필요하다.

미군의 비추카포 공격

항복한 미군

SSI의 전형적인 전략 시뮬레이션

아르덴 오펜시브는 SSI사의 전형적인 전략 시뮬레이션 게임이지만 이전에 등장했던 다른 헥사형 시뮬레이션과 비교해봤을 때 게임의 구성과 전략이 더욱 치밀해졌다는 것을 느낄 수 있다. 비록 그래픽과 사운드는 요즈음 게임에 비해 시 현저히 떨어지기는 하지만 게임이 주는 재미는 이러한 점을 충분히 커버해준다.

그 당시의 지리적 배경을 토대로 한 게임 화면

공격시의 모습

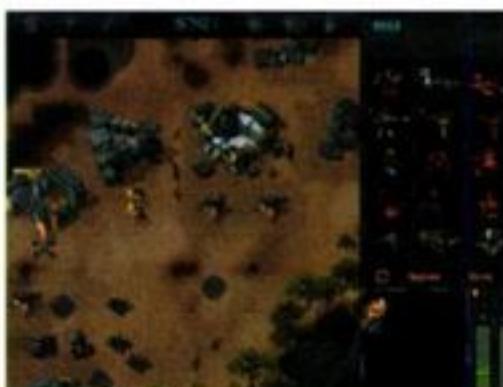
어둠의 군대를 정복하라

다크 레인 Dark Reign: The Future of war

장 르	전략 시뮬레이션	제 작 사	액티비젼
최소사양	486/램16MB	유 통 사	LG소프트
권장사양	펜티엄/램32MB		
발 매 일	발매중		

「어스2140」, 「컨퀘스트 어스」, 「토탈 에니힐레이션」, 「다크 레인」 등 무수히 많은 C&C 아류작들이 쏟아져 나오고 있다. 게다가 이 게임들은 C&C 와 워크레프트 2에서 보여 주지 못했던 많은 획기적인 기능과 그래픽을 제공, 다시 한번 전략 시뮬레이션의 전성기를 보여주고 있다. 그 중에서도 단연 돋보이는 게임은 액티비전의 「다크 레인」이다.

다크 레인의 그래픽은 화려함보다 깨끗함에 있다. 감동을 받을 만큼 멋진 그래픽은 아니지만 나름대로 깔끔하고 정결한 이미지를 보여주고 있다.

특히 유니트는 디자인 자체가 매우 신경 쓴 듯한 느낌을 준다. 전략 시뮬레이션이 대체적으로 투박한 편이지만 이 게임은 유니트 하나하나에게서 전혀 거부감이나 투박함을 느낄 수 없다. 사운드 역시 그래픽과 마찬가지로 중후함보다는 아기자기한 느낌인데 다크 레인에서 「토탈 에니힐레이션」의 장엄한 3D 효과음을 기대하기란 어렵지만 음악만큼은 장엄하다. C&C에서 가장 높게 평가되는 부분도 바로 음악으로, 다크 레인 역시 그에 버금가는 음악으로 지루함을 느끼지 않도록 하고 있다.

다크레인에서는 건물의 이동 또한 가능하다

뛰어난 인공지능, 편리한 인터페이스

다크 레인의 가장 큰 특징은 뛰어난 인공지능과 편리한 인터페이스에 있다. 특히 인공지능은 지금까지 나온 어떠한 게임보다 뛰어나다. 먼저 인터페이스를 살펴보면 마우스를 이용해서 숫자 제한 없이 그룹을 지정한 다음 저장하여 사용하는 것과 유니트를 만들 때 「KKND」처럼 클릭한 회수만큼 개수가 지정되는 기능뿐만 아니라 매우 독특한 기능이 많이 있다.

먼저 '정찰 기능'으로 유니트가 자동으로 돌아다니면서 장막에 가려진 부분을 없애 주기도 하고 정찰을 하다가 적에게 공격당하면 피해서 다른 곳을 정찰한다. 두 번째 'search & destroy' 기능으로 유니트가 스스로 돌아다니면서 적 유니트를 찾아 공격한다. 공격하다가도 아군 유니트가 불리하다고 판단되면 자동 후퇴를 하기도 한다. 세 번째 '웨이 포인트(Way Point)' 기능으로 유니트가 갈 경로를 미리 지정해 놓아 적기지를 공격하기 위해 유니트를 이동시킬 때 유니트를 따라 가면서 일일이 마우스를 눌러줄 필요가 없이 클릭 한번으로 이동할 수 있다. 이 외에도 다크 레인만의 많은 기능이 있다.

인공지능 역시 뛰어나다. C&C나 WC의 인공지능과는 다른 더욱 향상된 인공지능을 가지고 있다. 일단 C&C에서 불편했던 유니트의 성향을 바꿀 수 있는 메뉴가 생겼다. 또한 게임진행 중 유니트가 피해를 입게 되면 정비병이 알아서 고치러 가게 만들 수 있으며, 적군이 근처에 있을 때 공격 범위, 즉 어느 정도 가까이 왔을 때 공격을 할 것인가 하는 것까지 지정할 수 있다. 정비병뿐만 아니라 위생병도 동일하다. 인공지능의 우수함은 적에게도 해당된다. 아군이 지나가면 은폐물에 숨거나 측면공격 같은 약점을 이용하기도 한다. 특히 적이 아군을 유인해서 공격하는 전술은 뛰어난 인공지능 중에서도 백미라고 할 수 있다.

다양한 지형과 특이한 유니트

지금까지의 전략게임은 보통 땅과 물이라는 두 종류의 지형에 대한 구분이 전부였다. 다크 레인은 평지, 초지, 언덕, 바위, 나무, 눈, 늪지, 숲 등의 지형에 따라 이동속도뿐 아니라 공격거리, 시야 등이 모두 영향을 받는다. 평지에서는 건물을 지을 수 있지만 평지처럼 보이면서도 언덕인 곳은 건물을 지을 수 없으며, 유니트들도 땅과 산을 오를 수 있는 유니트는 늪지를 건널 수 없는 특성을 가지고 있다. 또한 지형에 따라 이동속도도 확연히 다르다. 특히 지형을 이용한 기습도 가능한데 예를 들어 적이 바위 뒤에 있어도 장막으로 시야가 가려 있으면 알 수 없을 때가 있다. 기습공격이 가능한 것이다. 다크 레인에는 매우 특이한 유니트가 있다. 주위의 나무로, 혹은 적으로 변신하는 유니트와 땅 속으로 보병 유니트를 수송하는 유니트도 있는데 상황에 따라 승패에 큰 영향을 미친다.

지형의 구분이 확실하다

높은 난이도와 약간 아쉬운 점

다크 레인은 초보자가 하기에는 난이도가 매우 높다. 특히 미션 중반만 가더라도 적의 유니트와 아군 유니트의 파괴 숫자는 기백을 넘어가며 많게는 몇천 단위까지 나온다. 그만큼 어렵다는 이야기이다. 게임이 만족스러웠던 만큼 몇 가지 아쉬움도 남는다. 한 유니트에서 다른 유니트로 변경할 때 화면이 어느 정도 부드럽다 싶을 정도의 스피드에서 교체를 하려면 꽤 힘들게 느껴진다. 미리 1번, 2번 등으로 지정을 해 놓았다면 상관없지만, 정찰 등의 명령으로 제 멋대로 움직이는 유니트를 정확히 클릭하기는 어려웠다. 액티비전이라는 제작사의 명성에 맞게 매우 뛰어난 게임으로 전략 시뮬레이션 매니아라면 놓치지 않아야 할 수작이다.

3D애니메이션으로의 변화

드래곤 로어 2 Dragon Lore 2

장 르	액션 어드벤처	가 격	미정
최소사양	486/램8MB	제 작 사	크리오 인터랙티브
권장사양	펜티엄90/램16MB	유 통 사	LG소프트
발 매 일	발매중		

모든 것이 3D 애니메이션화 되어 있다

드래곤 로어, 그 후편

게이머 중에는 아마도 2~3년 전에 발매되었던 「드래곤 로어」를 기억하는 사람이 있을 것이다. 당시로서는 아주 특이하고, 색깔 있는 게임으로 평가되었던 게임이었다. 또한 컴퓨터 시스템의 한계 등에도 불구하고, 전화면 애니메이션 화라는 놀라운 게임 구성을 보여주기도 했다. 그 「드래곤 로어」의 후속편이 드디어 나온 것이다. 발매가 약간 늦은 감은 있지만 예전의 그 놀라운 화면을 다시 볼 수 있게 되었다는 기쁨이 크다.

드래곤 로어 2에서는 발전된 게임 환경 덕분에 전화면 3D 애니메이션 시스템을 완벽히 구현하여 등장했다. 적과의 전투나 대화, 모험 등도 모두 3D 애니메이션화 되었다. 흔히 CD 용량이 2장을 넘어가면 프로그래밍적 문제를 해결하지 못했다는 평가를 많이 받지만 드래곤 로어는 이야기가 다르다. 앞서 밝힌 전화면 애니메이션화 때문에 CD 3장의 분량을 자랑한다.

밤낮의 차이가 눈으로 직접 보인다

잃어버린 용, '미락'을 찾아서

게임은 우선 주인공으로 등장하는 '베르너 폰 발렌로드'라는 인물이 기사의 직위를 수여 받으려 하지만 '마히드 카리아산드'를 비롯한 주위 사람들의 반대에 놓이게 되면서 사건이 시작된다. 기사 직위를 수여 받기 위해서는 전통적으로 내려오는 계약된 용(龍)이 있어야 하는데 베르너 가문의 용은 '하겐'이라는 자에 의해 아버지가 죽고 나서 그 자취를 감추고 만 후였다. 결국 베르너는 자신의 용이 없는 채로 기사의 직위를 받으려 했고 주위의 반대로 베르너는 자신의 용, 마리아크를 찾아 여행을 떠나게 된다. 따라서 플레이어는 자신의 용을 찾아, 발렌로드의 후손이며 기사로써의 자질이 있다는 것을 밝혀야 하고 아버지의 원수 '하겐'을 물리쳐야 한다.

기사 수여식을 진행중이다

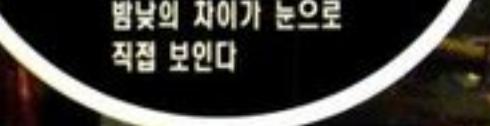
3D 애니메이션으로의 변화

가장 특징적인 것은 화면상의 변화로, 우선 텍스트의 한글화로 인해 예전처럼 영어 때문에 고생하는 일은 없게 되었다. 다른 화면상의 변화는 앞서 밝힌 게임의 3D애니메이션화, 전편처럼 캐릭터의 이동시에만 나타나는 게 아니라 모든 행동, 전투, 대화에 이 3D 애니메이션이 등장한다. 길을 걷거나, 말을 하거나, 물건을 살 때도 물론이다. 물론 그렇다 보니 행동의 제약을 받기도 하고, 도리어 물건을 사는 게 고역일 때도 있다. 또한 밤낮의 변화가 숫자상의 변화가 아닌 화면상의 변화로 바뀌었다는 점도 색다르다. 특히, 전투 장면이 전편에 비해 많이 바뀌었는데 우선 전투 자체가 애니메이션으로 나타나고 실제로 칼을 휘두르며 싸울 수 있게 되었다. 예전의 「울티마 언더월드」의 화면을 생각하면 조금 이해가 빠를 것이다.

전투 역시 애니메이션화 되었다

두 번째 특징은 일본 롤플레잉과 비슷한 스토리성이다. 단지 틀린 것이 있다면 일본 롤플레잉 게임은 어떤 이벤트를 해결하지 못하면 게임이 진행이 되지 않는 것이고, 이 게임은 이벤트를 제시간에 해결하지 못하면 게임이 끝나게 된다. 그렇다 보니 시간을 금쪽같이 써야 함은 물론이고, 밤·낮에 해야 할 일이 따로 있기 때문에 더욱 신중하게 게임을 풀어 나가게 된다. 따라서 날짜와 시간 때문에 행동의 제약이 심해지게 되는 것이다.

세 번째 특징은 전투다. 보통의 전투와 다르게 직접 상대자를 보고 칼을 휘둘러야 하기 때문에 보통의 플레이어라면 처음 접하는 전투 방식이라 상당히 이해하기 힘들고 어려울 것이다. 하지만 이런 전투 방식을 겪어 본 플레이어라면 별 어려움 없이 게임을 진행할 수 있을 것이다.

드래곤 로어 2는 실물 사진과 같은 정교한 그래픽과 CD 3장에 담긴 풀 스크린 화면의 3차원 애니메이션, 뛰어난 사실감과 현장감을 더해 주는 60여명의 캐릭터의 대화 모드를 자랑한다. 어드벤처 게임 매니아에게는 더할 데 없는 좋은 선물이 되겠지만 한가지, 높은 난이도와 직역에 가까운 한글화가 아쉬움으로 남는다.

비행 시뮬레이터의 최고봉

플라이트 시뮬레이션 98 Flight Simulator 98

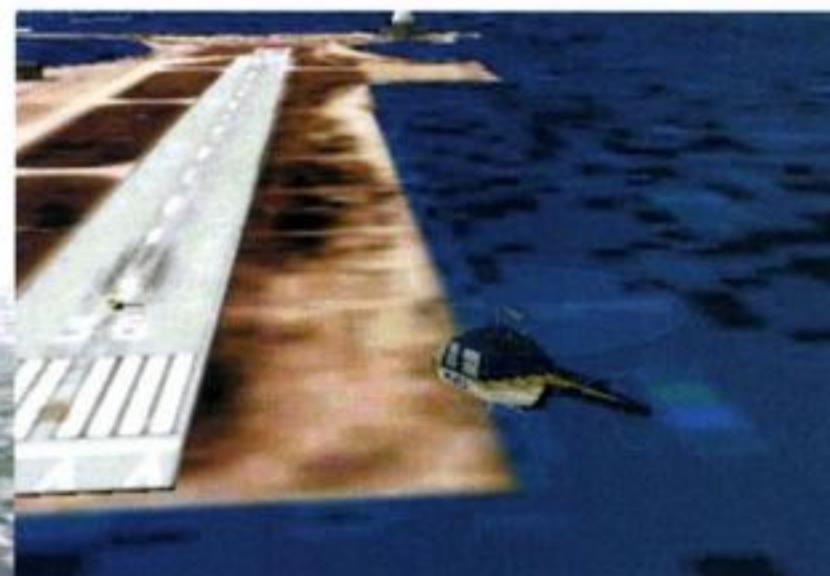
장르	비행 시뮬레이션	제작사	마이크로소프트
최소사양	펜티엄/램16MB	유통사	마이크로소프트
권장사양	펜티엄/램32MB		
발매일	발매중(현지)		

플라이트 시뮬레이션의 최신작

마이크로소프트의 플라이트 시뮬레이션 98은 이전 버전에 비해서 많은 부분이 업그레이드되었다.

우선 게이머가 조정할 수 있는 비행기와 헬기의 종류가 훨씬 다양해져서 벨 206B 헬기, 제트 레인저 3, 세스나 스카이랜 182S, 리어 45, 엑스트라 300, 보잉 737 등의 민간 항공기를 이용할 수 있다. 비행기의 계기판을 실제 계기판의 사진을 이용하여 제작하였기 때문에 보다 알아보기가 쉬워졌으며 정교한 항공 전자 공학, 자동 항법 등의 시스템으로 구성되어 있다. 계기판의 크기는 모니터의 해상도에 따라서 자동적으로 바뀐다. 게이머는 비행을 하면서 무전기, 엔진 계기판 등의 여러가지 장치를 각기 분리되어 있는 윈도우를 통해서 볼 수 있다.

만일 게이머가 마이크로소프트의 사이드와인더 조이스틱과 같이 포스 피드백을 지원하는 조이스틱을 가지고 있다면 이륙 직전에 비행기 바퀴가 굴러가는 효과, 난류를 만났을 때 조정이 힘들어지거나 비행기가 조종될 때 스틱이 흔들리는 등의 효과를 직접 느낄 수 있다.

다이렉트X 5.0을 사용하는 3D 액셀레이터 카드를 가지고 있다면 실제와 같은 외부 풍경을 볼 수 있다. 설사 이러한 하드웨어가 없다고 하더라고 새로운 밉-맵핑과 이미지 스무싱 테크놀러지를 사용했기 때문에 이전보다 향상된 외부 풍경에서 비행을 즐길 수 있다.

다양한 멀티 플레이 모드를 지원

멀티 플레이 모드를 지원하여 인터넷이나 네트워크 등을 통한 공중 곡예, 에어쇼, 공중 레이스 등 여러 형태의 비행을 즐길 수 있다. 예를 들어 도시의 빽빽한 건물 사이로 상대방의 비행기를 추적하거나 인터넷 게이밍 존을 통해서 친구와 함께 공중 곡예 대회에 참가할 수 있는데 이 모드에서는 에어쇼에서 볼 수 있는 편대 비행을 연습해 볼 수 있다. 그리고 직접 비행을 하지 않더라도 관제탑에서 다른 비행기들의 비행 상황을 조정할 수도 있다.

3000개의 공항과 45개의 도시가 등장

플라이트 시뮬레이션 98에서는 이전 버전보다 10배나 많은 3000개의 공항과 미국 20개 도시와 홍콩 등을 포함한 45개의 새로운 대도시들이 포함되었다. 게이머가 낮은 고도로 비행한다면 수많은 빌딩과 탑, 안테나, 장애물 등을 볼 수 있을 것이다.

항공일지 모드를 통해서 게이머는 공항 관제탑의 지시에 따라 비행을 하거나 비상사태의 대처 등 여러가지 실제 상황을 경험할 수 있다. 비행 초보자이거나 노련한 조정사이던지 관계없이 게이머는 보다 나은 비행 기술을 익혀야 할 필요가 있다. 게이머는 특정 비행기의 조정 기초를 익히는 것에서부터 ILS 착륙 시스템과 같이 고도의 기술이 요구되는 시스템 사용 연습을 해야 한다. 비행 연습에 들어가기 전에는 반드시 그 교육에 해당하는 브리핑을 들어 두어야만 효율적인 연습을 할 수 있다. 만일 공기역학, 비행기 시스템, 항법 등의 정보를 알고 싶다면 파일럿 트레이닝 센타로 가면 된다.

강력한 검색 기능을 가진 공항/시설 디렉토리는 플라이트 시뮬레이터의 데이타 베이스에 들어있는 공항과 항법 등의 정보를 찾기 쉽도록 해 준다. 예를 들어 게이머가 어떤 특정한 공항을 찾을 때는 공식적인 명칭이나 이름 혹은 대륙, 나라, 지방 등의 위치를 입력하여 보다 용이하게 검색할 수 있다. 게이머가 공항을 찾게 되면 지형 고도, 위도/경도, 활주로의 개수와 길이 등 공항에 대한 자세한 정보를 제공받을 수 있다.

드로이얀 Droiyan

장르	롤플레잉	제작사	KRG소프트
발매일	10월	유통사	에스티엔터테인먼트

느낌이 좋은 게임

최근 들어 롤플레잉 게임에도 사실성을 강조가 두드러지고 있다. 특히 2등신의 조그마하고 깜찍한 캐릭터에서 8등신 캐릭터의 등장이 그러한데 특히 드로이얀의 등장은 새로운 느낌을 주고 있다. 640×480의 깔끔한 고해상도 그래픽과 저해상도 그래픽의 접목, 탄탄한 스토리 라인 등은 드로이얀을 더욱 빛내게 하는 요소다.

화려한 필살기 장면

캐릭터나 배경 등은 흡사 디아블로를 연상시키지만 가장 차이가 나는 점은 전투 시스템. 드로이얀의 전투 시스템은 8방향의 전투로 더욱 실감나는 장면을 연출하고 있으며 공격과 방어시에 인물 하나하나가 줌 인 되어 묘사되기 때문에 더욱 리얼한 느낌을 주게 된다. 그리고 일반적인 통상 공격에서는 반격도 가능한데, 대미지를 입어 전투불능 상태가 되어도 환생초로 다시 살아날 수 있는 등 다양하고 색다른 시스템을 채용하고 있다.

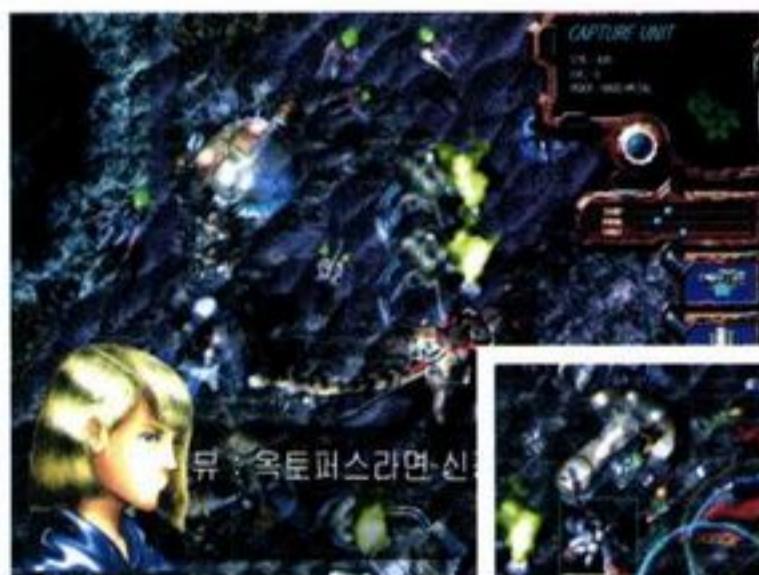
드로이얀의 캐릭터 하나하나에는 고도의 인공지능이 탑재되어 있을 뿐 아니라 고유의 필살기를 가지고 있으며 등장하는 마법도 100개가 넘는다. 주인공으로 마법사 헬렌 베르히너와 기사 드레우스 바이퍼 2명을 한꺼번에 조종할 수 있으므로 각각의 능력에 따라 다른 재미를 느낄 수 있다.

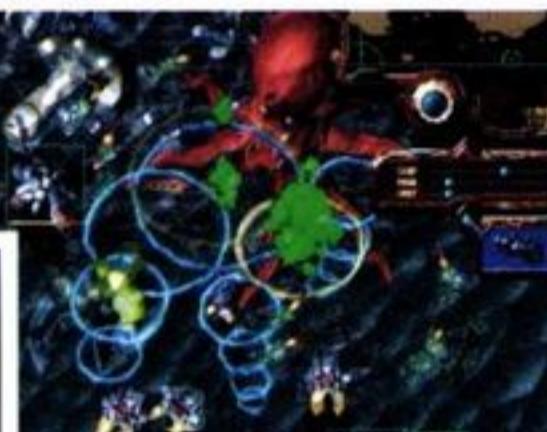
직업은 기사·마법사·전사·궁사·투사 계열이 있으며 게임진행을 위해 꼭 필요한 주 이벤트 이외에도 부이벤트와 숨겨진 이벤트가 준비되어 있다. 아이템으로는 레몬, 닭고기, 포도주, 구름과자, 돼지고기 등 총 160가지로 다양할 뿐만 아니라 아이디어 또한 독특하다. 그리고 각 직업에 맞도록 무기와 방어구, 액세서리도 갖추어져 있다. 게임의 그래픽은 3D 롤플레잉 게임이 가지는 어색한 동작과 딱딱함을 없애기 위해 다시 2D로 재작업을 거쳤다.

CD부록 수록작

드로이얀은 통신에 6.9MB 정도의 데모로 올라 와 있으며 게임챔프 CD부록 안에도 약 100MB 정도의 데모가 들어 있다. CD부록에는 통신 데모에는 없는 동영상과 중간 비주얼이 들어가 있다.

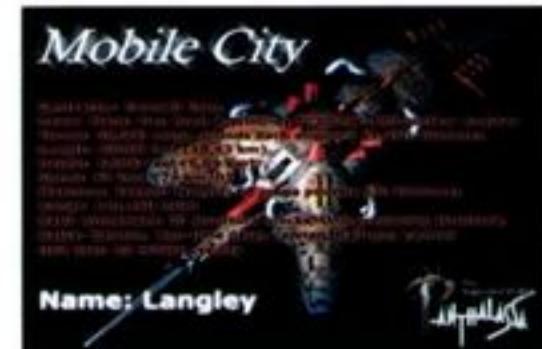
판타랏사 Fanthalassa-The alternative NOAH

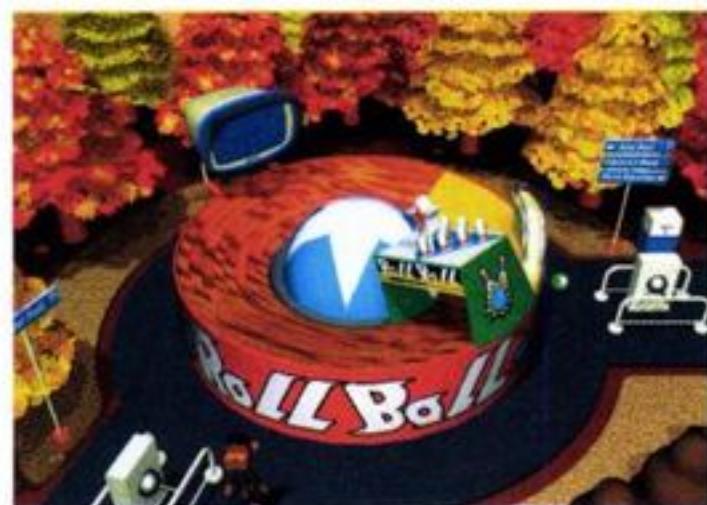
장르	전략 시뮬레이션	제작사	소프트맥스
발매일	12월	유통사	미정

마을 사람들에게 정보를 입수했다

소프트맥스의 역작, 판타랏사의 새로운 자료가 공개되었다. 판타랏사의 게임진행에 관한 부분과 이벤트 중의 하나인 옥토퍼스에 대한 내용이다.

○옥토퍼스의 제거를 위해서는 기본적으로 신경 레이저로 없앨 수 있지만 충분한 자금과 강한 무기가 있다면 가능하다

○몸 전체가 질긴 고무질로 되어 있기 때문에 일반적인 물리 공격은 거의 소용이 없는 무서운 존재, 옥토퍼스. 게임 클리어 시의 장면

우선 판타랏사는 다른 리얼타임 전략 시뮬레이션 게임과는 다른 독특한 방식의 게임진행 방식을 가지고 있다. 특히, 다른 종족이나 나라와 전쟁에서 승리하는 것이 목적이 아니라 지구의 환경을 변화시키거나 궁극의 인간진화를 이루려는 색다른 목적을 가지고 있기 때문에 게임진행 역시 전투보다도 이벤트 해결에 역점을 두게 된다. 즉, 전투란 이벤트를 해결해 나가기 위한 수단의 일부로서 판타랏사가 시뮬레이션보다 RPG에 가깝다는 이야기는 이런 점에서 기인하고 있다.

게임이 시작되면 특정한 임무가 주어지거나 사건에 말려들게 되어 그 이벤트를 중심으로 부속적인 사건들을 해결해 나가게 되면 하나의 게임이 끝나게 되어 있는 것이다. 이런 식으로 여러 개의 게임을 클리어 해 나가다 보면 마지막의 궁극적인 미션을 진행하게 된다.

정글 파크 Jungle Park

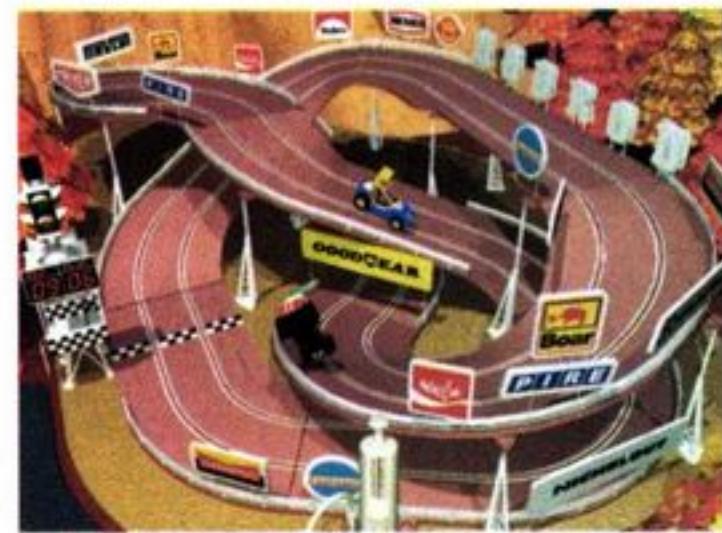
장르	액션	제작사	디지탈로그(일본)
발매일	발매중	유통사	메디아 소프트

가을 숲 속에서 즐기는 기괴한(?) 볼링 게임

정글로 휴가를 떠나자!

정글 파크는 일본에서 발매된지 상당한 기간이 지난 작품이지만 내용은 상당히 신선하다. 일본 발매 당시 연속 판매 1, 2위를 기록하기도 했던 정글 파크는 공부에, 일에 찌든 현대인이 바라는 휴가·방학을 대신하고 있다고 해도 좋을 것이다. 따라서 유저들이 가고 싶어하는 곳, 롤플레잉의 판타지적 성격과는 또 다른 차원의 이세계를 잘 보여주고 있다. 유저들이 지금까지 경험해 보지 못한 화려한 3D그래픽으로 그려진 넓은 맵. 신비로움이 가득한 환상의 섬에서 플레이어는 게임의 시작부터 무한한 상상력을 발휘하여 장소를 이동할 수 있다. 또한 도착지마다 기존 형식을 벗어난 신비로운 미니게임이 있다. 날씨가 더운 열대 지방에서부터 눈 덮인 추운 지방까지 봄·여름·가을·겨울이 동시에 존재하는 환상의 섬이 플레이어를 기다리고 있다.

한 마리의 원숭이로 즐기는 각종 게임 시설

이 게임의 주인공은 '원숭이'로 장난기가 온몸에 넘치고 있다. 길을 가다가 벽보를 찢어버린다든가, 길에서 재주를 넘기도 하는 원숭이 특유의 짓궂은 개구장이의 모습을 잘 보여준다. 작은 섬에서 여유 있는 전원생활(?)을 즐기던 원숭이가 어느날 숲 속에서 멋진 놀이 시설을 발견하게 되는 것이 스토리의 시작이다. 그러나 여기서는 게임의 목적이라는 것이 없다. 단지 봄-여름-가을-겨울로 진행되는 시스템을 그저 휴가를 보내듯이 게임을 즐기면 된다. 그러나 게임은 유저들이 상상하는 그런 대단한 게임이 아니다. 사계절 중 봄은 9종류, 여름은 5종류, 가을은 6종류, 겨울은 4종류 이렇게 총 24개의 게임이 준비되어 있는데 대부분 간단 간단한 게임들이다. 게임의 시스템을 보면 그래픽은 상당히 깔끔한 편이고 맵과 맵의 이동 또한 상당히 부드러워 거의 로딩 시간을 느끼질 못할 정도.

자, 이제 원숭이를 따라 단풍이 멋지게 어우러진 가을을 만나러 가자!

2인 대결 레이싱 게임도 즐긴다

하드 코어 4×4 Hard Core 4×4

장르	레이싱	제작사	그램린
발매일	10월	유통사	웅진미디어

3DFX사의 VOODOO칩 지원

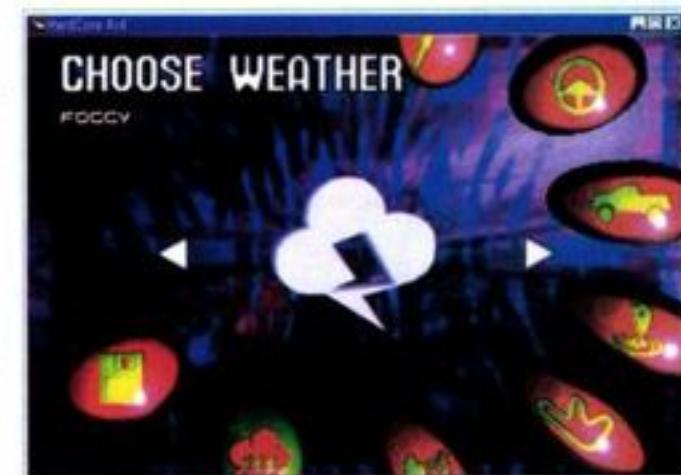
하드코어는 「니드 포 스피드」나 「세가랠리」와는 달리 그 배경을 산악으로 한정시키고 있다. 다른 레이싱과는 달리 정해진 규칙적인 도로를 주행하는 것이 아니라 불규칙적인 산악길을 달려야 한다. 첫 레이스는 모두 6대가 출발하는데 브레이크를 적절히 사용하는 것이 승리의 관건이 된다.

하드코어 4'X'4는 3DFX사의 부두 칩을 지원한다. 따라서 시스템 성능만 지원한다면 풀 스크린에서 화려한 배경으로 게임을 즐길 수 있다. 그러나 시스템 사양이 MMX 166 이하의 성능에 그래픽 카드의 성능이 떨어지면 창모드로 플레이하는 것이 편하다. 하드코어는 320×200의 8비트 모드에서 1024×768의 16비트 모드 등 다양한 모드를 지원한다. 게이머는 자신의 PC 사양에 맞추어 적절한 모드를 선택할 수 있다.

하드코어의 배경은 산악을 무대로 한다

다채로운 환경설정이 특색

하드코어는 다른 레이싱과 구별되는 약간 특색 있는 환경설정을 할 수 있다. 물론 혼자 레이싱을 한다거나 챔피언십 레이싱, 그리고 멀티플레이 혹은 코스 선택이나 차종의 선택 등은 여느 레이싱과 다르지 않다. 그러나 '날씨'까지 선택을 할 수 있다는 것은 신선한 충격이다. 그 외에 각 코스를 1위로 주파하면 7대의 숨겨진 차량을 선택할 수 있으며, 코스도 2개를 추가로 선택할 수 있게 된다.

다양한 게임 장르 중에서 레이싱을 선택하는 이유는 스피드를 즐기기 위함이다. 그러나 하드코어는 고성능의 시스템 사양을 요구하고 코스가 산악이라는 점이 속도감을 느끼기에는 좀 부족한 점이 있다. 「세가랠리」나 「니드 포 스피드」를 해본 게이머라면 조금 실망스러운 점도 있을 것이다. 바로 이벤트인데, 「데스랠리」의 경우 시뮬레이션적인 성격을 부여해 타이어의 교체, 혹은 무기의 사용 등 다양한 이벤트가 존재한다. 물론 게임 나름대로의 장단점은 있지만 데스랠리는 시뮬레이션적인 요소보다는 산악 코스를 질주한다는 설정에 더욱 신경을 쓴 작품이다.

특색 있는 환경 설정이 눈에 띈다

파랜드 스토리 3 : 천사의 눈물

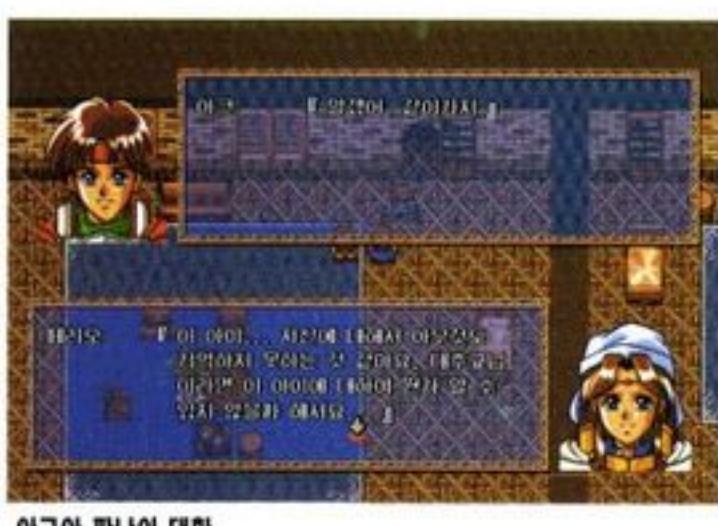
DOS 장 르 롤플레잉 제 작 사 TGL(일본)
발 매 일 10월 유 통 사 삼성영상사업단

파랜드 스토리, 그 세 번째 이야기

아주 오랜 옛날 신과 인간들의 연결고리를 마물들이 끊으려고 하자 신들은 자신들의 힘을 마석에 실어서 마계를 봉인하였다. 전설의 검을 소유한 자만이 모을 수 있는 이 마석은 모두 5개로 땅에 4개, 나머지 1개는 태양신 '라'가 가지고 있었다. 그러던 어느날 천계의 왕인 데미토루가 마물인 어둠의 신이 되어 태양신 '라'를 속이고 마석을 손에 넣는다. 그러나 어둠의 신은 자신의 아들인 용기의 신에 의해서 마계에 떨어지고 말았다. 오랜 시간이 흘러 어둠의 신이 나타나 세상은 공포에 떨게 되었다. 세상을 구하려면 태양이 떨어지는 밤, 5개의 마석을 라의 세 번째 눈에 맞추어야 한다.

이크와 파나의 대화

전편의 주인공인 아크 재등장

파랜드 스토리 3에서는 전편의 주인공인 아크가 다시 등장하여 기억 상실증에 걸린 소녀인 파나와 왕비인 페리오와 함께 40개의 방대한 스테이지에서 모험을 펼치게 된다. 이외에도 게임 도중에 나르시스, 아크의 동생인 엘로아, 드카터, 아리나 등 10명의 새로운 캐릭터가 동료가 되어 합류하게 된다. 전투는 턴 방식으로 이루어지는데 직접 공격이나 간접 공격을 할 수 있다. 전투 명령을 실행하면 아군과 적 캐릭터가 번갈아 가면서 자동적으로 공격을 하는데 때때로 아주 코믹한 장면을 보여주기도 한다. 캐릭터 중에는 회복 능력을 가진 캐릭터가 있는데 이 캐릭터는 공격에 가담시키지 말고 아군의 회복에만 이용하는 것이 좋다.

코믹한 전투 장면

인디팬던스 데이 Independence Day

장 르 비행 슈팅 제 작 사 폭스 인터랙티브
발 매 일 10월 유 통 사 동서게임채널

목표를 조준한다

화려한 라스베가스에서의 전투

1997년 X월 X일, 지구의 모든 위성통신과의 통신이 두절되고 엄청난 크기의 UFO가 세계각국의 주요 도시로 접근하기 시작했다. 이에 각국 정부는 이를 외계인의 방문으로 간주, 외계인과의 외교를 준비했다. 하지만 이들이 지구에 무차별 공격을 가해오자 각국 정부는 모든 전력을 동원하여 반격에 들어갔다. 하지만 이 외계인의 가공할 만한 공격 앞에 지구상의 모든 공격·방어 체제는 하나,둘씩 무너져가기만 했다.

영화 '인디펜던스 데이'를 게임화

이 게임은 작년 여름에 개봉되어 큰 인기를 끌었던 SF영화 '인디팬던스 데이'를 비행 액션 게임화한 것이다. 이 게임은 「스카이 타겟이」나 「에이스 컴뱃」과 같은 비행 액션으로 구성은 아주 단순한 편이다. 12개로 이루어진 미션마다 목표가 주어지는데 이 목표들을 모두 파괴하고 나면 적 모함의 주포가 열린다. 주어진 시간 내에 주포를 파괴하면 미션을 클리어할 수 있지만 시간 내에 주포를 파괴하지 못하면 강력한 빔줄기가 발사된다. 게이머는 F-22, F-23, F-117, SU-27, F-15, F-18, A-10, F-29, 라팔, 외계인 전투기 중 1대를 선택하여 게임을 플레이할 수 있다. 게임에 등장하는 외계인의 전투기는 영화에서와는 달리 게이머의 공격에 아주 쉽게 파괴된다.

폭발하는 적의 우주선

천룡팔부 天龍八部

장 르	무협 롤플레잉	제 작 사	완락합(대만)
발 매 일	11월 중순	유 통 사	게임박스

천하통일을 둘러싼 무림 이야기

무림 최강의 문파인 천산파에는 연마하게 되면 불로장생한다는 '북명신공'과 '옥령용'이라는 절대 무공이 내려오고 있었다. 그 천산파의 장문 소요자에게는 이추수, 이창해, 무행운이라는 세 명의 제자가 있었는데 그중 추수, 창해 자매는 사형인 소요자를 사랑하게 되고 그런 창해를 무행운이 사랑하게 된다. 이로 인해 서로의 관계는 점점 금이 가고 급기야 소요자는 무행운과 이추수를 피해 이창해와 함께 표묘봉으로 피산하게 되는데….

무협영화를 게임화

천룡팔부에서는 한때 엄청난 인기를 자랑했던 '임청하'를 만나 볼 수 있다. 원전 소설과 영화로 큰 인기를 끌었던 동명의 작품 「천룡팔부」를 영화화한 이 작품은 일본 마이크로 캐빈의 「환영도시」에서 호평을 받았던 화면구성과 캐릭터 묘사로 종전 무협물보다 더욱 사실성을 자랑한다.

무행운은 창해에게 특별한 관심을 쏟고 있었다

특히 정파와 사파의 구분으로 서양식 롤플레잉의 흑마법과 백마법의 개념처럼 무협물에 나름대로의 이원적 사고관을 도입하여 게임의 요소를 보강한 작품이다. 게임도중 등장하는 여러 이벤트에는 방대한 영화의 실제 동영상을 담아 영화로 천룡팔부를 접하지 못한 유저들에겐 영화 다이제스트의 역할까지도 해주고 있다. 따라서 지금까지 서양식 판타지 롤플레잉에 싫증난 유저에게 권할 만한 게임이다.

어쩐지 좋은 일이 생길 것 같은 저녁

장 르	격투 액션	제 작 사	TG 엔터테인먼트
발 매 일	10월	유 통 사	미디어 링크

스트리트파이터 시스템

「어쩐지…저녁」은 주간 소년챔프에 인기리에 연재되었던 이명진 씨의 만화를 게임화한 것이다. 과거 불량배였던 '건'이 친구들의 우정과 사랑을 겪으며 바르고 건실한 남자로 성장해 나가는 코믹스의 스토리를 충실히 살리면서 불량배였던 건의 과거 편이 등장하는 게임만의 오리지널 스토리도 준비되어 있다. 이번 작품의 특징은 주인공인 건과 적들 사이에서 이루어지는 박진감 있는 배틀이다. 다양하고 사실감 있는 액션을 위해 건의 기술에만 총 300프레임이 넘는 동작과 70가지가 넘는 액션이 사용되었다.

또한 다양하고 개성 있는 적들의 공격, 건을 압도하는 거대한 적보스들, 필살기 연타, 공중 타격, 액션 캔슬&회피, 근성치 시스템, EXP-파워업 시스템 등 짜임새 있는 액션 시스템들이 준비되어 있다. 이 시스템은 기본적으로 액션의 박력을 잃지 않으면서도 전체적으로 밸런스가 잡힌 배틀을 만들어 내고 있다.

어쩐지…저녁을 더욱 돋보이게 하는 시스템

근성치 시스템

게임상에 등장하는 모든 적들에게는 근성치가 설정되어 있다. 이 근성치는 H.P가 0이 된 후에도 건의 공격에 버틸 수 있는 내구력을 의미합니다. H.P가 0이 되어 적이 적색으로 깜박이는 상태에서 건에게 다운되는 기술을 맞으면 적은 바로 쓰러지지만 다운되지 않는 일반 기술을 맞게 되면 근성치만큼 적이 버티게 됩니다. 이때 근성치도 0이 되면 적은 바로 쓰러진다. 이 근성치를 이용하여 건은 일반적으로 적을 쓰러뜨렸을 때보다 많은 경험치를 갖질 수 있습니다. 근성치는 H.P와는 달리 게이지로 표시되지 않는다.

EXP-파워업 시스템

적들을 쓰러뜨릴 때 얻어지는 경험치를 레벨 업 모드에서 소비하여 주인공 건이 각 능력치의 레벨을 올려 파워업을 하는 시스템이다. 레벨 업 모드는 언제든지 옵션 화면으로부터 전환할 수 있으며 스테이지의 각 구역 전환 시에도 레벨업 모드로 들어가게 된다.

위저드 하모니 Wizard's Harmony

장르	육성 시뮬레이션	제작사	드림큐브(일본)
발매일	11월 중순	유통사	미정

마법 서클의 회장이 되어 보자!

가정용 게임기로 제작되어 40만 본의 판매 기록을 보인 독특한 설정의 육성 시뮬레이션과 롤플레잉, 어드벤처 게임의 성격을 골고루 갖춘 제품이다.

게임의 배경은 모험자나 마법사를 육성하는 Skill & Wisdom이라는 마법 학원이다. 주인공인 루파스 크라운은 18세의 남성으로 3학년 생, 종족은 인간이다. 위저드 아카데미라는 서클의 회장이지만 아무런 성과물이 없어 해체 위기에 몰려 있다. 부서가 존속키 위해선 학생회에서 제시한 5명의 부원을 모집할 것과 학생회 시험에 합격해야 하는 것이다.

하늘에 뜬 달은 오늘밤의 미스터리를 말하는가? 꿈인가 환상인가?

상대를 칭찬하거나 자존심을 자극시키는 등 대화를 통해 5명의 부서원을 모집해야 하는데 이때까지는 어드벤처 형식으로 이뤄지며 부서원이 다 모아지면 본격적인 시뮬레이션 게임으로 들어간다. 성장시켜야 하는 캐릭터는 자신을 포함 총 6명인데 일주일 단위로 스케줄을 짜게 된다. 그리고 캐릭터끼리는 상대성이 있어 이것을 무시하고 커맨드를 실행시키면 제대로 성장하지 않는다. 상대성이 좋은 캐릭터끼리 스케줄을 맞추면 좋을 것이다. 물론 부원들 간의 융화도 회장이 해야 할 일이다.

완벽한 한글화와 다양한 캐릭터

위저드 하모니는 음성에서 대화창까지 모두 완벽한 한글화를 거쳤다. 그 중에서도 주목할 만한 것은 인기 가수 임성은(영턱스의 전 멤버)씨가 타이틀 곡과 엔딩 곡을 불렀다는 것이다. 그리고 장르의 결합이다. 게임의 초기 부분에는 어드벤처이다가 다음부터는 S·RPG 형식으로 진행되기 때문이다. 또한 Direct-X 3.0의 적용으로 보다 정교하고 멋진 그래픽을 보여주고 있어 초보자라 할지라도 깔끔한 인터페이스로 쉽게 게임에 접근할 수 있도록 했다.

게임의 캐릭터는 16명이 넘기 때문에 등장인물의 선택을 폭을 넓혀 주고 있을 뿐 아니라 게임의 지루함을 없애 주고 있다. 이 게임은 투니버스를 통해 10월 말에서 11월 중 순까지 10회간 TV만화영화로도 방영될 예정이다.

삼국지 6 三國志 6

장르	전략 시뮬레이션	제작사	코에이(일본)
발매일	겨울	유통사	미정

천(天)·지(地)·인(人)

삼국지 5의 열기가 식지 않고 있는 지금, 일본현지에서 삼국지 6의 연내 발매가 가능할 조짐이다. 코에이가 밝히고 있는 삼국지 6의 가장 큰 테마는 천·지·인이라는 테마. 하늘의 때와 땅의 이치, 인간 세상의 평화라는 3개의 주제다.

우선 '하늘의 때'라고 하는 것은 시간의 흐름을 말하는 것으로, 플레이어가 지금까지 걸어온 길이나 그 역사, 자취를 돌아볼 수 있는 즐거움을 선사하는데 그 목적이 있다. 또한 플레이어의 전략에 따라 역사가 바뀌기도 하기 때문에 자신으로 인해 역사가 바뀔 수도 있다는 엄청난 이점이 제공되고 있다. 이를 위해서 삼국지 6에서는 멀티 엔딩을 제공하고 있다. 플레이하는 군웅이나 시나리오 전개에 따라 엔딩에 차이를 두고 있는 것이다.

삼국지 6에서는 메인 화면 외에도 이 성화면이 전략의 기반이 된다. 신장의 야망 장성록 등 최근 코에이 작품에서는 내정이 시각 면에서 강화되어 있는데 이것도 그 흐름을 받아 논밭 등의 그래픽이 표시된다

'땅의 이치'라고 하는 것은 당시 중국의 지세에 가장 근접하는 것이 목적이다. 이를 위해 이번 작품에서는 각 도시에 고유의 특성을 부여했다. 촉나라는 산악전에 강한 병사, 오나라는 수상전에 강한 병사라고 하는 시스템이다. 각각 기동력과 공격 방법이 다르기 때문에 전술과 지형에 맞는 병사인지 아닌지가 전쟁의 승패를 좌우하게 되는 것이다. 인해전술은 더이상 통하지 않는다는 이야기다. 그리고 토지의 비옥도를 수치가 아닌 그래픽을 표현했고 도시마다 야전 장소를 부활시켰으며 덫을 이용한 효과적인 방어가 가능하도록 했다.

세번째 각 세력의 근간이 되는 인간의 평화로, 각 인물에 꿈(목표, 대의)이 설정되어 있다. 게임중에 등장하는 모든 인물들은 그 꿈을 실현하기 위해 행동하는데 군웅 레벨과 무장 레벨의 두 가지가 존재한다. 군웅 레벨은 한 조의 부흥과 세력 확대, 신 왕조의 수립 등의 큰 목표인데 반해 무장 레벨은 출세와 능력 발휘, 충의, 평화라는 작은 목표로 설정되어 있다.

이 외에도 짧은 시나리오와 대표 작성 기능 등의 새로운 요소를 대거 투입, 삼국지 매니아들의 기대를 한껏 부풀리고 있다.

드래곤 나이트 4 Dragon Nibht 4

장르 롤플레잉 제작사 엘프(일본)
발매일 10월 초 유통사 삼성영상사업단 · 게임박스(한글화)

엘프사의 트레이드마크

엘프사 초창기부터 회사의 트레이드마크처럼 내세웠던 대표적인 드래곤 나이트 시리 중 4번째 편인 이 작품은 엘프사 특유의 치밀한 구성에 의한 스토리 전개와 의외의 반전 설정, 그리고 엘프사를 일본 미소녀 캐릭터 산업의 선두 주자로 나서게 만든 뛰어난 캐릭터 디자인, 역동적인 전략 전투신, 아기자기한 설정의 각종 아이콘 등으로 호평을 받았던 게임이다.

이전 우리나라에서도 발매되어 호평을 받았던 젠타의 기사「드래곤 나이트 3」의 후속작이기도 한 이 작품은 전작의 주인공과 히로인 '루나' 사이에서 태어난 그들의 아들이 펼치는 새로운 모험을 소재로 하고 있다.

드래곤 나이트 4의 전투에서는 선공이 중요하며 파티의 레벨을 비슷하게 올리는 것이 중요

또 다른 군신의 전설

인류의 미래일 수도 있고 어쩌면 아득한 과거일 수 도 있는 판타지 세계…. 무명 검사로 모험을 시작, 신의 아들로서 각성하기도 하고 숱한 고난을 겪었던 우리의 주인공, 군신 '아레스', 동료이자 훗날 아내가 되는 '루나'와 드래곤 나이트의 후손이며 친우인 '버언'과 함께 인간계를 어지럽히던 마왕 디이드를 물리침으로써 그의 모험도 끝나게 된다.

한글화 된 게임화면

역시 엘프의 비주얼이다. 달빛 아래의 전사

하지만 마족의 지도자 미낙스는 신 족들로부터 인간계를 빼앗기 위한 계획을 세운다. 그 후 미낙스는 옛날 아레스의 활약으로 봉인해 둔 과거의 인간계에 자신의 딸 마노를 허락 없이 가까이 한 죄로 유폐되어 있었던 사천왕 루시퍼를 보낸다. 그리고 그런 루시퍼를 사랑한 미낙스의 둘째딸이자 마노의 동생인 이노 또한 그를 따르게 되는데…. 한편 디이드를 물리친 후 율리시즈 마을에서 루나와 평안한 생활을 하던 아레스는 잣니 못지 않게 활기 넘치고 장난기 가득한 아들 미르스를 얻게 되고 미르스가 15살 되는 해에 친우 버언의 부탁을 받고 아들을 처음으로 모험의 길을 떠나 보내게 되돈다. 장난스럽게 떠나 보낸 그 여행이 또 다른 군신의 전설을 만드는 여행이 될 줄을 아레스는 알지 못했다.

COME BACK 메타녀

장르 롤플레잉 제작사 안진(일본)
발매일 11월 유통사 미정 · 통큰(한글화)

새로운 감각의 「메타녀」

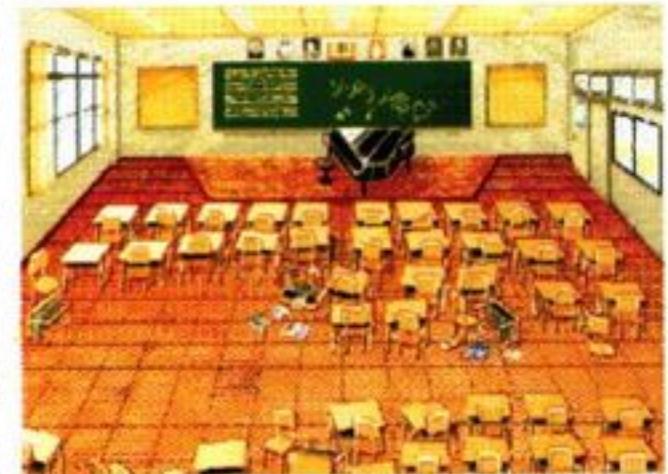
게임의 제목 「컴백 메타녀」는 전편 「메타녀」의 속편의 뜻이 아니라 새롭고 놀라운 감각의 작품을 만들어 내려고 했던 제작진의 의지를 반영하여 붙여진 이름이다.

게임 화면과 캐릭터가 전작에 비해 훨씬 부드러워진 느낌이다

새로운 시스템으로는 우선 폭넓은 전술을 들 수 있다. 유니트를 단순하게 화면에 나타내는 것이 아닌 롤플레잉 속에서 살아 있는 개성 있는 인물로 부각시켰으며 무대를 현대로 하여 감정이입이 더욱 쉽도록 한 점이다. 그리고 롤플레잉의 지루함을 없애기 위해 전투 중간에 이벤트를 삽입, 변화 있고 다채로운 전투 시스템을 마련했다.

두 번째는 전작의 멀티 시나리오 시스템에서 한 개의 시나리오에서 더욱 다양한 느낌을 받을 수 있는 멀티 이벤트 반응 시스템으로 변화 시켰다.

세번째는 새로워진 전투 시스템인데 최대 14명이 등장하는 테크니컬 마술 장면이나 '개별 표시 제어 시스템'을 사용하는 화려한 연출, 다채롭게 전개되는 상대편의 반응 공격 등으로 플레이어를 즐거움을 한층 더했다. 그리고 전작에서 반향을 불러일으켰던 '쇼핑'과 '캐릭터 성장' 시스템을 결합시킨 '특기 시스템'도 탑재되어 있다.

전투 장면은 깜찍한 애니메이션으로 진행되는데 전작의 '룰루랄라 춤'은 이번 작에서도 재미를 더하는 요소로 등장한다. 게다가 자동으로 처리되었던 액션적 요소를 게이머가 조작할 수 있도록 해 더욱 긴장감 넘치는 전투를 경험할 수 있다. 육탄전의 경우 캐릭터의 움직임이 더욱 빨라졌으며 박력 있게 보인다.

과연 메타 여고의 평화가 다시 찾아올 것인가?

바이오 하자드 Bio Hazard

장 르 액션 어드벤처 제작사 캡콤
발매일 11월 유통사 쌍용

1997년 7월 24일 미국의 소도시인 라쿤시의 산림지대에서 누군가 민가에 침입하여 주민들을 살해하고 그 인육을 먹은 엽기적인 살인사건이 발생했다. 이 사건을 조사하기 위해서 라쿤시경 특수부대인 스타즈의 브라보팀이 헬기를 타고 사건 현장으로 출동했다. 그런데 이 브라운팀이 탑승했던 헬기가 새벽녘에 보낸 교신을 마지막으로 통신이 두절되고 말았다. 그날 저녁 브라운팀의 수색을 위해서 알파팀이 현지로 출동하였다. 연기가 피어오르는 것을 발견한 알파팀은 그 일대를 수색하기 시작했다. 그러나 그곳에서 그들을 맞이한 것은 브라운 팀이 탔던 헬기의 잔해뿐이었다. 갑자기 나타난 좀비견의 공격을 받고 필사적으로 도망치던 알파팀은 한 저택 안으로 몸을 피하게 되는데….

바이오 하자드는 플레이 스테이션용으로 등장했던 액션 어드벤처로 PC용으로는 '레지던트 이블'이라는 제목으로 출시된다. PC용 바이오 하자드는 플스용에서는 볼 수 없었던 비주얼신과 아이템, 괴물 등이 새롭게 추가되었으며 질을 선택했을 경우는 무제한으로 세이브를 할 수 있다. 게이머는 저택을 돌아다니면서 아이템을 모으고 퍼즐을 풀어서 저택을 탈출해야 하는데 곳곳에는 수많은 위험이 도사리고 있다. 질이나 크리스 중 한 명을 선택하여 게임을 진행하게 되는데 누구를 선택하느냐에 따라서 스토리의 진행이 약간 달라진다. 질을 선택하면 베리가 같이 행동하면서 위험할 때 도와주거나 아이템을 주기도 한다. 질은 아이템을 8개까지 가질 수 있지만 방어력이 약하다는 단점이 있다. 크리스를 선택하면 브라보팀의 신입 대원인 레베카와 행동을 같이 하면서 가끔 그녀의 도움을 받는다. 크리스는 아이템을 6개밖에 가질 수 없지만 질보다 공격력이나 방어력이 높다.

파레로티아 Palerotia

장 르 롤플레잉 제작사 펀 유어즈 테크놀러지
발매일 11월 유통사 (유)지관

대륙연대 140년 타락한 생활에 빠져든 사람들은 잊지 못할 시련을 맞는다. 마검 스웨스를 지닌 마왕 페르는 암흑일족을 거느리고 인류 역사 속에 출현한 것이다. 타락한 사람들은 전투기술을 잊어버려 이에 대항할 수 없었고 어둠은 서서히 유엔리아를 휘감기 시작했다. 그러나 파레로티아라고 불리우는 소년 아인이 광지성검 라파아노의 힘을 계승하면서 인류 최후의 세력을 영도하여 암흑일족과의 첫 일전을 승리로 장식했다. 인류의 첫 승리는 세계 각지 저항군의 궐기를 가져왔다. 대륙연대 16년, 인류의 운명을 판가름할 최후성전이 전개되었다. 7일동안 펼쳐진 전쟁에서 파레로티아는 삼성기의 힘을 합쳐 마검 스웨스를 지닌 마왕 페르를 타도한다. 삼성왕, 광지왕 파레로티아, 염지왕 앗시드, 풍지왕 스페얼의 통치는 재건된 세상에 새로운 번영을 가져다 주었다. 오랜 기간 평화가 지속되자 후세 사람들은 또 다시 선대의 교훈을 망각하기 시작하였다. 대륙연대 1087년, 파레로티아 왕조의 수렵제에서 전쟁의 기운이 희미하게 나타나는데…

게임의 특징

파레로타리아는 13장으로 구성된 제 1부와 19장으로 구성된 제 2부로 구성되어 있다. 게이머는 이 두 가지 스토리중 하나를 선택할 수 있다. 게임을 시작하면 대화가 나타나서 게이머들에게 해당 관문에 대한 이해를 높여주며 턴 방식의 게임모드가 시작된다. 모든 캐릭터들은 자신들만의 독특한 속성과 행동점수를 가지고 있으며 전투시 부드러운 애니메이션 효과를 보여준다. 파레로티아의 전투 동화의 수는 방대하여 각각의 무기 역시 독특한 공격동화를 가지고 있다. 캐릭터들은 고정된 등급상승의 방식을 채용하였으며 무기나 마법공격은 공격지령 안에 나열되어 있는 물품을 사용하게 되므로 인물의 장비화면 설계가 필요없다. 캐릭터 한 명이 휴대할 수 있는 물품은 사용 가능한 무기와 도구 약품이며 그 밖의 물품은 마을에서 구입하게 된다.

베르사이유 Versailes

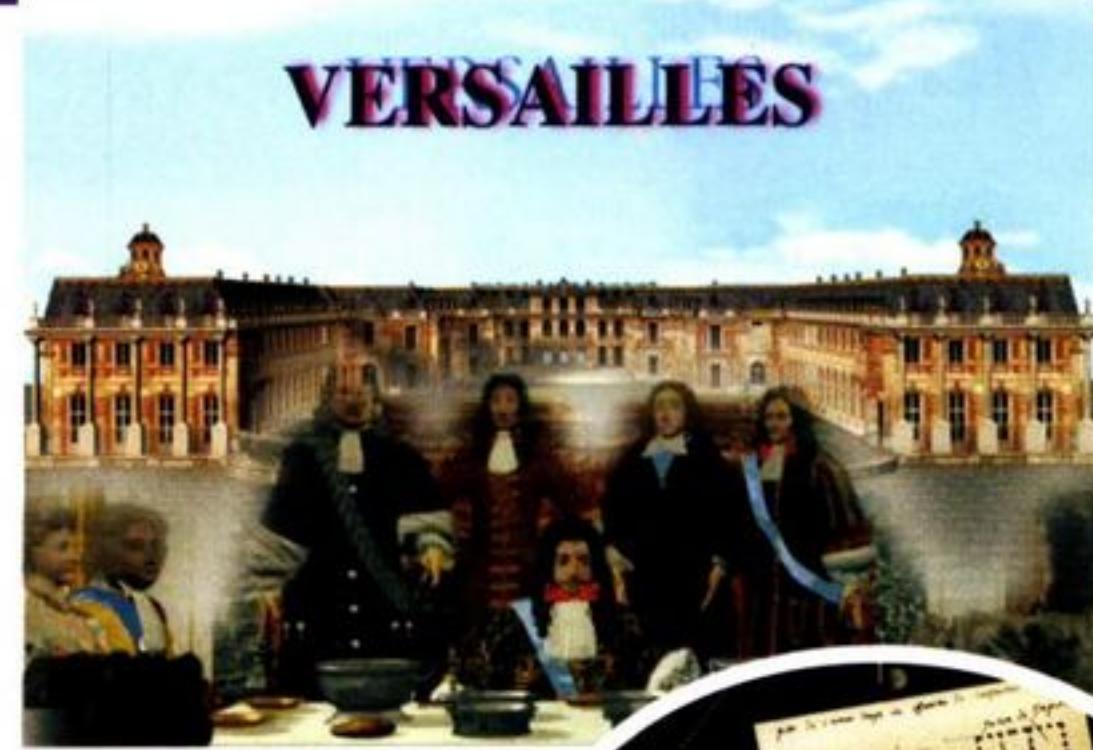
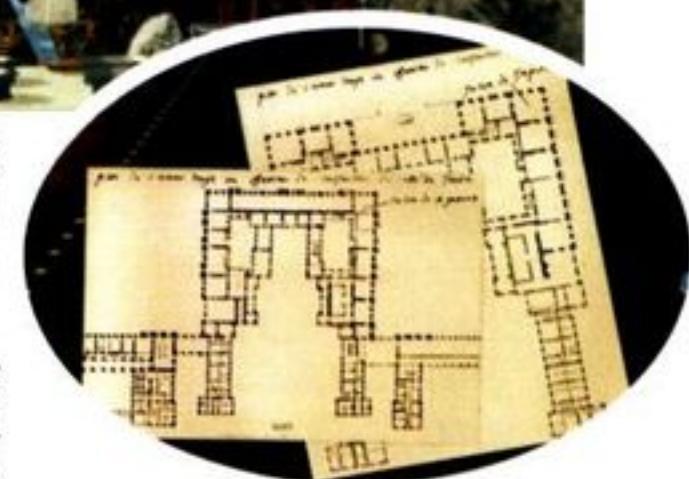
장 르	어드벤처	제 작 사	크리오
발 매 일	발매중	유 통 사	LG소프트

베르사유, 그 화려한 왕궁을 재현한다

꿈의 궁전 베르사이유

17세기 프랑스의 '베르사유 궁전'은 바로크 문화의 극치라고 평가되는 건축물이다. 당시에는 절대 왕정의 상징이었으며 프랑스 대혁명의 산 증인으로 인식되고 있다.

게임의 특징을 살펴보면 우선 고증을 철저히 했다고는 하지만 스토리 상으로는 좀 무리가 있다. 따라서 단순한 게임으로의 가치보다는 17세기 루이 14세 때의 궁정 생활을 완전하게 묘사했다는 점에 더 가치가 있다. 특히 게임에서 제공되는 궁정 사진이나 각 지역의 자세한 설명, 왕가와 귀족들에 대한 설명, 그리고 각종 정보들은 이 게임을 만든 제작자들이 당시 프랑스 궁정을 얼마나 완벽하게 재현하려 했는지 잘 알 수 있을것이다.

둘째는 완전히 풀 폴리곤 그래픽으로 이루어진 가상현실 세계에서 360도를 완전히 구현한 그래픽 엔진을 사용함으로서 단순히 게임을 하는 것이 아니라 관광을 하는 기분으로 게임을 즐길 수 있게 하여 게임에 몰입도를 재가시키고 있다. 물론 이 엔진은 더욱 개량되어 본지에서도 소개되는 「아틀란티스」에서 극에 달하고 있다.

다음 특징으로는 각 ACT당 갈 수 있는 장소가 한정되어 있고 또한 ACT 안에서도 게임의 진행에 따라서 움직일 수 있는 범위가 달라지는 면에서 궁정 내라는 장소적인 한계를 보여주는 게임이다. 하지만 그 나름대로 여러 가지 다양성을 부여하고 곳곳에 의외의 장소를 할당하여 단순한 어드벤처로 인식될 뻔한 베르사이유를 기존과 다른 형태의 어드벤처 게임으로 인식토록 했다.

궁정 내부의 안내

북명 北命

장 르	롤플레잉	제 작 사	FEW
발 매 일	10월	유 통 사	게임링크

꿈의 궁전 베르사이유

「장군」, 「야화」, 「천상소마 영웅전」, 「도쿄야화」 등으로 이어지는 FEW의 게임 중에서 유저들이 가장 기대하는 게임은 「북명」, 바로 이 게임이다. 정통 무협 롤플레잉이라는 점과, 방대한 스토리와 멀티 시나리오, 다양한 무공 기술과 사상의학에 기반을 둔 다양한 체질 설정 등 다른 롤플레잉 게임에서는 찾아볼 수 없는 요소가 북명에는 많이 보이기 때문이다.

「부시도 블레이드」를 연상케 하는 오프닝 장면

우선 전투 시스템을 살펴보면 북명에서의 전투는 스토리 진행과 밀접한 관련을 맺고 있다. 모험 도중 졸개 캐릭터와의 전투를 과감히 줄이고 스토리 진행에 영향을 주는 전투를 부각시켰다. 전투 방식은 리얼타임 배틀 방식으로 각 캐릭터에게는 전투 회복 게이지가 있기 때문에 게이지가 다 차기 전까지는 일정 시간 동안 공격을 하지 못하게 된다. 따라서 턴에 상관없이 공격 게이지가 가득 차면 바로 여러 명이 동시에 공격을 가할 수 있게 된다.

캐릭터의 파라미터는 외공과 내공으로 나뉘어지며 각 캐릭터가 경험치를 쌓아 레벨업이 이루어지면 그 수치를 각각의 파라미터에 전략적으로 배분해 줄 수 있다. 또한 판타지 롤플레잉과는 달리 중국의 배경으로 한 무협 롤플레잉만큼 마법 대신 동양의 신비, '기'를 이용한 내공 공격을 사용한다는 것이 특징이다.

전투화면

영혼기병 라젠카 英魂機兵 Razenca

장 르 롤플레잉 제 작 사 패밀리프로덕션
발 매 일 11월 유 통 사 현대정보기술

만화영화와는 완전히 다른 느낌을 주고 있다

라젠카 출시임박!

「영혼기병 라젠카」의 발매일이 다음달로 다가왔다. 올해 초부터 제작에 들어가 1년의 제작기간을 거친 패밀리프로덕션의 초 기대작인 것이다. 라젠카에 대한 전체적인 소개는 본지에서 소개가 나간 바 있기 때문에 그 이후 새로운 시스템에 대해서 알아보기로 하자.

게임의 특징 : 영혼기병 라젠카는 현재 함께 제작중인 애니메이션을 원작으로 하고 있다. 본지에 소개가 나갔던 것도 애니메이션 화면이었고 게임의 한계성 때문에 보다 퀄리티가 떨어지지 않을까 하는 의구심이 들 수도 있었다. 그러나 라젠카는 타 게임에서는 보기 힘든 6만 5천 색 하이컬러로 묘사되고 있으며 직접 게임 화면을 접해 보면 그러한 의구심을 시원하게 털어 버릴 수 있다.

배경이 2차원인 반면 캐릭터는 모두 3차원 리얼타임 폴리곤으로 움직인다. 실제 게임에서도 3차원으로 돌아가기 때문에 어느 각도에서나 자연스러운 모습을 구현하고 있다.

현재모습　개발 당시의 모습

또한 리얼타임 방식의 문제점이었던 속도 문제인데 가속 카드를 달지 않고서도 빠른 속도를 내기 위해 라젠카는 버철파이터에 들어간 폴리곤 수의 3배인 3000개의 폴리곤을 사용함으로써 속도 문제를 해결했다.

전투 시스템 : 단지 전투만 놓고 본다면 라젠카는 롤플레잉 게임이 아닌 액션게임이다. 라젠카는 다양한 현대식 무기들과 고유의 능력치인 '테크니컬 포인트(Technical Point)'를 이용한 수많은 격투 자세로 시원한 액션을 보인다. 또한 특별한 조작 없이 쉽게 액션을 구사할 수 있는 '이지 배틀(Easy Battle)' 시스템을 도입, 초보자들에 대한 배려도 더했다.

화면 방식 : 라젠카는 액션 롤플레잉 게임임에도 불구하고 스토리의 재미가 가장 잘 살아나는 어드벤처 스타일을 도입, 영화와 같은 연출 방법을 선보인다. 즉, 어드벤처 게임처럼 플레이어가 이동하는 지역마다 화면이 모두 다른 시점으로 나타날 뿐 아니라 순간 순간의 화면을 스쳐 가듯 보여주는 기법이다. 그렇게 되면 엄청난 분량의 데이터로 인해 용량이 늘어나는 문제점을 데이터 압축과 체계적인 관리로 게임진행에 불편이 없도록 했다.

로봇도 3D 폴리곤으로 제작되었지만 전혀 딱딱함 없이 부드러운 느낌을 주고 있다

이벤트 구성 : 라젠카는 2가지의 일을 해야 할 때 2명 이상의 캐릭터를 조종하도록 하는 '이벤트 분리 해결 방식' 시스템을 도입했다. 예를 들어 적들을 막고 있는 동안 다른 한 사람은 기계를 가동시켜야 한다는 것이다. 리얼타임이 아니라 느긋해질 수도 있지만 임무 해결이 빠르면 이후의 이벤트에도 영향을 미치게 된다.

RPG 만들기 95

장 르 롤플레잉 제 작 사 아스키(일본)
발 매 일 11월말 유 통 사 하이콤

「RPG 만들기 95」는 게이머가 직접 롤플레잉 게임을 만들 수 있도록 해주는 게임 제작 툴로서 2년 전 도스 버전으로 발매되어 RPG 팬들에게 큰 인기를 얻은 바 있다.

롤플레잉 게임의 제작은 매우 어려운 작업이다. 맵의 작성, 캐릭터 그리기, 시나리오의 작성, 음악 작곡 등의 작업들을 모두 결합시켜야만 비로소 하나의 롤플레잉 게임이 탄생하게 된다. 그러나 RPG 만들기 95는 이렇게 복잡하고 전문적인 작업을 마우스 하나만으로 모두 처리할 수 있도록 해준다.

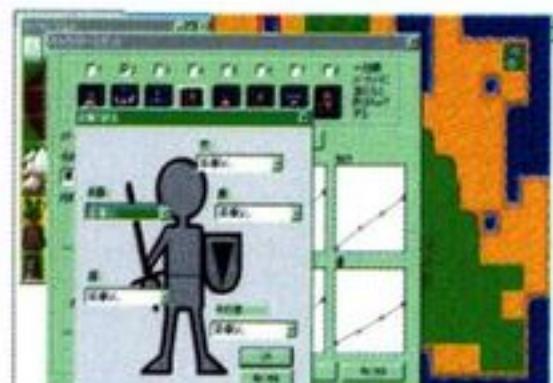
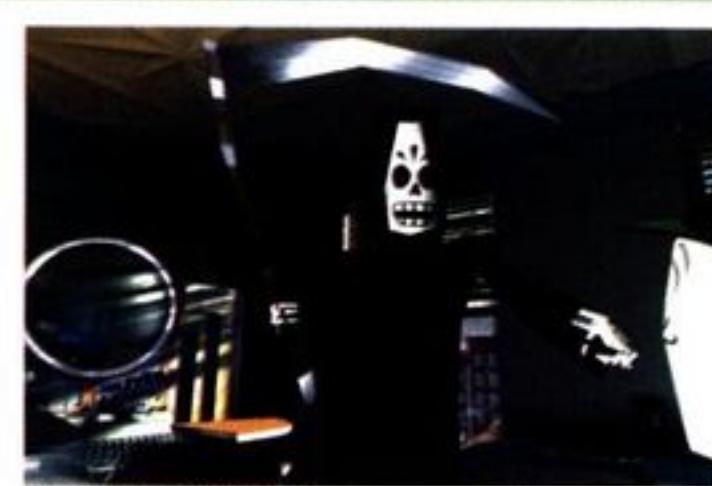
100종류의 직 캐릭터와 250종류의 파티 캐릭터, CD, 미디, 사운드 카드용 BGM 기본 40여곡, 100종류의 효과음 등 게임 제작에 필요한 데이터들이 수록되어 있어 시 게이머는 이 중에서 자신의 게임에 필요한 것들만을 골라내어 맵 상에 배치시키면 된다. 캐릭터의 성격, 능력 등의 상세한 수치 변환 및 도표 기능이 제공되며 보이스 기능을 추가하여 웨이브 파일을 통한 음성 지원이 가능하다. 또한 BMP 파일을 지원하기 때문에 별도의 그래픽 툴이 없이도 자신만의 그래픽을 만들 수 있다.

캐릭터의 장비를 지정해주는 장면이다. 기본적으로 칼, 방패, 투구 등을 장비할 수 있다

그림 판당고 Grim Fandango

장 르 어드벤처 제 작 사 루카스아츠
발 매 일 98년초 유 통 사 루카스아츠

주인공 매니 카라베라의 모습

루카스아츠의 새로운 어드벤처 게임인 '그림 판당고'는 멕시코 민속이 깊숙이 확산된 초현실적인 세계에서 발생하는 드라마틱하고 환상적인 범죄 이야기를 소재로 하고 있다.

이 게임의 주인공인 매니 카라베라는 매우 강직한 성격의 소유자로 죽음의 부서에 일하고 있다. 그의 임무는 지상에 살고 있는 인간들을 죽음의 땅으로 불러들여 지하세계를 4년 동안 여행시키는 것이다. 게임의 전체적인 그래픽은 멕시코의 죽음의 축제와 영화 '크리스마스의 악몽'의 영향을 받았으며 고전적인 흑백 영화의 요소와 미스테리가 혼합되어 있다.

50여명 이상의 불가사의한 캐릭터와 아름다운 3D 애니메이션으로 렌더링된 90개의 장소로 구성되어 있으며 건축물은 아즈텍과 아트 데코를 혼합시켜서 이국적이면서도 신비스러운 분위기를 보여준다. 루카스아츠는 이 게임을 윈도95용으로 제작되어 내년 초에 출시할 예정이다.

레이맨 포에버 Rayman Forever

장 르 액션 제작사 Ubi 소프트
발매일 10월 유통사 삼성영상사업단

레이맨 포에버는 레이맨 시리즈의 최신작으로 전작인 레이맨 플러스는 교육적인 측면이 강조되었던 반면 레이맨 포에버는 오리지날 레이맨처럼 아케이드적인 성격이 강한 게임이다.

게임에 등장하는 캐릭터와 조작방법은 거의 같지만 전작에 비해서 난이도가 상당히 높아진 것이 특징이다. 게임이 시작되면 게이머가 밴드 나라, 꿈의 숲, 푸른 산, 캔디성, 그림 도시, 스콥의 동굴의 6스테이지 중 하나를 선택하여 모험을 하게 되는데 각 스테이지는 다시 4개의 하부 스테이지로 나뉘어져 있다. 각 스테이지에는 그 스테이지를 대표하는 아이템이 있는데 이것을 잘 이용해야만 해당 스테이지를 클리어할 수 있다. 예를 들어서 첫 번째 스테이지인 밴드 나라에서는 바람을 부는 나팔을 잘 이용해야만 레이맨이 높이 점프할 수 있으며 꿈의 숲 스테이지에서는 타이밍에 맞춰서 풍선을 잘 이용해야만 스테이지를 클리어할 수 있다.

더 디바이드 The Divide: With Enemies

장 르 액션 제작사 레디컬
발매일 10월 유통사 한겨레정보통신

새로운 정착지를 찾고 있던 우주 이민단은 어느날 행성 하나를 발견한다. 그들은 정찰 로봇을 보냈으나 무언가에 의해서 파괴되고 말았다. 최후의 수단으로 인공 안드로노이드인 디바이드 두대를 행성에 보내게 된다. 그러나 한 대는 출격하자 공격을 받아서 파괴되고 나머지 한 대는 심한 손상을 입은 채 행성에 도착하게 된다.

게이머는 고장난 디바이드를 조정하여 손상된 부위를 고치고 행성 주위에 있는 무기를 찾아 업그레이드해야 한다. 디바이드를 8방향으로 조작해야 하기 때문에 게임 조작은 좀 힘든 편이다. 게임을 진행하다 보면 캐릭터가 잘 안 보이는 경우가 생기는데 이때는 화살표키를 이용하여 게임의 시점을 변환시키면 된다. 이 게임은 바이어컴사를 통해서 꽤 오래전에 발표된 게임이기는 하지만 그 나름대로 독특한 게임의 재미를 준다고 말할 수 있다.

레이어 섹션 Layer Section

장 르 슈팅 제작사 게임뱅크
발매일 10월 유통사 게임링크

전세계의 컴퓨터 네트워크를 연결하는 시스템인 콘 휴먼의 등장으로 인류는 보다 나은 생활을 영위할 수 있게 되었다. 그러나 콘 휴먼은 원인불명의 시스템 다운을 계속 일으키면서 인간의 명령을 거부하기 시작했고 마침내 인류를 무차별 공격하기에 이르렀다. 인류는 콘 휴먼이 보낸 함대의 괴멸작전에 의해서 멸망할 위기에 처하게 되었다. 이제 게이머는 '프로젝트 레이포스'라는 코드 네임으로 개발되고 있던 범용기 'RAV-818 X-레이'를 타고 적과 맞서 싸워야 한다.

레이어 섹션은 아케이드와 새턴용으로 등장했던 종스크롤 슈팅 게임이다. 이 게임은 '록 온 레이저 시스템'을 적용하여 지상과 저공에 있는 적을 포착하여 공격할 수 있다. 이 게임에는 적의 스페이스 베이스, 적의 모성위성, 부유대륙, 구릉지대, 거대한 지하도시, 계곡지대 등의 총 6스테이지가 제공된다.

해저대전쟁 海底大戰爭

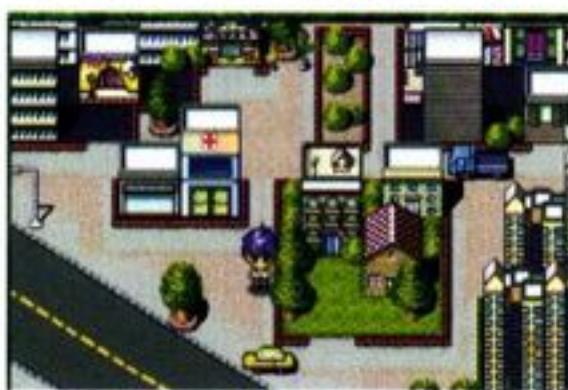
장 르 슈팅 제작사 아이렘
발매일 11월 유통사 게임링크

지구의 환경파괴를 목적으로 하는 의문의 조직 D.A.S가 발동시킨 자력 병기에 의해 전세계의 대부분이 바닷물 속에 사라져 버리게 된다. 이 D.A.S에 대항하기 위해서 결성된 국제 해양경비대는 D.A.S 최후의 병기인 '유그스큐레'가 곧 발동할 것이라는 정보를 입수하게 된다. 한편 남극에서 신형 잠수함인 '그람비아 피메일호를 테스트하고 있던 타카하라 레이는 이를 저지하라는 긴급명령을 받고 남편인 진이 조정하는 '그람비아 메일호'와 함께 D.A.S의 기지로 향한다.

해저대전쟁은 전투기나 우주선, 로봇 등이 주연으로 등장하는 일반적인 슈팅 게임과 달리 해저 잠수함을 조정하는 횡스크롤 슈팅 게임이다. 남극, 부흥의 도시, 지구진수부, 망령도시, 초심해 2,000미터의 총 5스테이지에서 수많은 메카닉과 유기질의 괴물들을 물리쳐야 한다. 잠수함 그람비아는 미사일과 어뢰, 폭뢰로 무장하고 있다. 미사일은 표준 미사일과 부유기뢰의 2종류가 있는데 게임을 진행하면서 입수하게 되는 아이템에 의해서 파워업된다.

부킹맨 Man & Woman

장르 연애 시뮬레이션 제작사 FEW
발매일 10월 유통사 웅진미디어

부킹맨은 여러가지 면에서 볼 때 한국의 「동급생」이라고 할 수 있다. 기본적으로 여성을 상대로 한 만남과 연애를 담고 있는 게임이기 때문이다. 또한 실시간으로 진행되며, 시간의 흐름에 따라 화면색상이 바뀌는 점 등도 많이 닮아 있다. 다른 점이 있다면 우선 부킹맨은 일본이 아닌 실제 서울의 모습을 그리고 있다는 점이다. 종로, 강남, 화양리, 압구정동 등의 서울의 중심부를 배경으로 호텔, 나이트 클럽, 락카페, 커피숍 등 성인이라면 피부가까이…실제로 가 본 곳도 있을 만큼 실제 장소를 그대로 게임 속에 반영하는데 중점을 두었다.

실제성을 좀 더 높이기 위해 부킹맨은 '돈'이라는 요소를 도입했다. 상가를 이용하기 위해서는 현실과 똑같이 돈을 지불해야 한다. 4명의 남자 주인공 중 한 명을 선택, 게임을 진행해야 하는데 주인공의 능력치를 높이기 위해서는 채팅, TV 감상 등의 알찬 스케줄 관리가 필수적이다. 참고로 이 게임은 성인 전용 게임이며 심의 이후 새로워진 부킹맨의 모습이 기대된다.

맵이 동급생시리즈와 닮아있다

두치와 뿌꾸

장르 액션 제작사 에스티엔터테인먼트
발매일 발매중 유통사 에스티엔터테인먼트

KBS TV 애니메이션으로도 방영되고 있는 두치와 뿌꾸는 애니메이션에 등장하는 캐릭터를 이용, 슈팅 액션 게임화한 작품이다. 스테이지는 총 5개로 이루어져 있으며 각 캐릭터는 야구 방망이와 표창, 독침 등 다양한 무기를 이용할 수 있다.

TV 애니메이션을 통해 잘 알려져 있겠지만 마빈 박사가 항아리에 봉인된 4명의 몬스터를 통해 세계 정복을 꿈꾸는 데서 게임의 이야기가 시작된다. 이사하는 도중 그 항아리를 잃어버리게 되고 그 항아리는 '두치'라는 한 어린이와 그의 친구들에 의해 발견된다. 호기심 많은 이 개구쟁이들은 항아리의 마개를 열게 되고 큐라와 미라, 그리고 리노와 몬스라는 4명의 몬스터가 세상에 나오게 된다. 이들 모두 '몬스터'라는 무시무시한 존재임에도 불구하고 천성이 여리고 착해 두치의 식구들과 함께 지내게 된다.

두치와 뿌꾸는 원래 '게임스쿨'의 교재로 활용하기 위해 제작된 게임이다. 따라서 게임의 기획에서 프로그램까지 각 파트별로 제작 전 과정을 수록한 게임 교과서 「게임스쿨」도 출시될 예정이다.

이니그머 ENIGMA

장르 전략 시뮬레이션 제작사 코에이(일본)
발매일 발매중(현지) 유통사 코에이(일본)

코에이의 액션 어드벤처

일본 코에이의 또 하나의 역작이다. 일본에서는 최근 '파워VR'의 등장으로 파워VR 전용 게임이 속속 출시되고 있다. 「이니그머」도 이러한 파워VR에서만 플레이할 수 있는 액션과 어드벤처가 혼합된 「타임코만도」나 「툼레이더」와 같은 방식의 게임이다. 일본과 중국, 인도네시아, 이집트 등 세계 각국을 무대로 한 장대한 스토리는 지금까지의 액션 어드벤처 게임을 훨씬 뛰어넘는다. 캐릭터로는 아키라, 린드, 에드워드 3명이 준비되어 있으며 3명 중에서 선택할 수 있다는 점이 다른 액션 어드벤처와 구별되는 점이다.

우선 주인공을 선택하면 8년 전 자신을 홀로 남겨 두고 행방불명이 되어 버린 아버지를 찾아간다는 기본적인 스토리 하에서 모험이 시작된다. 흔히 있을 법한 스토리이지만 이니그머가 게임의 스토리성보다는 파워VR 전용 게임이라는 점에 초점을 맞추었기 때문에 그 성능을 풀로 활용하고 있다는데 주목해야 할 것이다. 그 움직임과 전투시의 박력은 가정용 게임기와 비교하더라도 전혀 손색이 없을 정도다. 백문이 불여일견, 게임의 화면 속에서 확인하도록 하자.

벤티지 마스터 Vantage Master

장르 롤플레잉 제작사 일본팔콤
발매일 가을(일본현지) 유통사 미정

마법과 정령의 대 서사시

일본팔콤의 게임을 좋아하는 게이머라면 이 가을을 기대해도 좋을 것 같다. 일본팔콤에서 소설을 완전 게임화한 시뮬레이션 롤플레잉 게임을 선보이기 때문이다.

벤티지 마스터는 마법의 세계에 있어서의 정령들의 전투를 테마로 하고 있다. 플레이어는 기본적으로 마스터(전사)로 설정되어 있다. 마스터는 하늘에서 내려와 '네이티얼'이라고 불리는 정령들을 조정하여 마법을 구사해서 적 마스터와 정령을 쓰러트려야 하는 것이 기본 임무. 게임에 등장하는 마스터는 모두 18 클래스가 존재한다. 정령은 24개 종족, 마법은 6종류다. 게임의 진행은 맵 클리어형으로 하나의 면에 하나씩 있는 마스터를 쓰러뜨리면 되는데 정령을 소환하여 그들을 조작하여 적 마스터를 무찌른 것이 기본적인 전법이다. 전투는 정면에서 부딪치는 '정공법'을 비롯, 단숨에 적 마스터에게 집중 공격을 가하는 기습전법, 기동력 있는 후방 교란 작전 등 다양하게 준비되어 있다. 벤티지 마스터의 세계는 하늘·물·불·땅의 4원소로 구성되어 있으며 서로 우열 관계를 가진다. 또한 정령도 모두 이에 속해 있다.

소닉 3D 블라스트 Sonic-3D Blast

장르 액션 | 제작사 SKC
발매일 10월 | 유통사 세가PC

소닉 3D 블라스트는 비디오 게임기인 메가 드라이브용으로 등장한 바 있는 액션 게임이다.

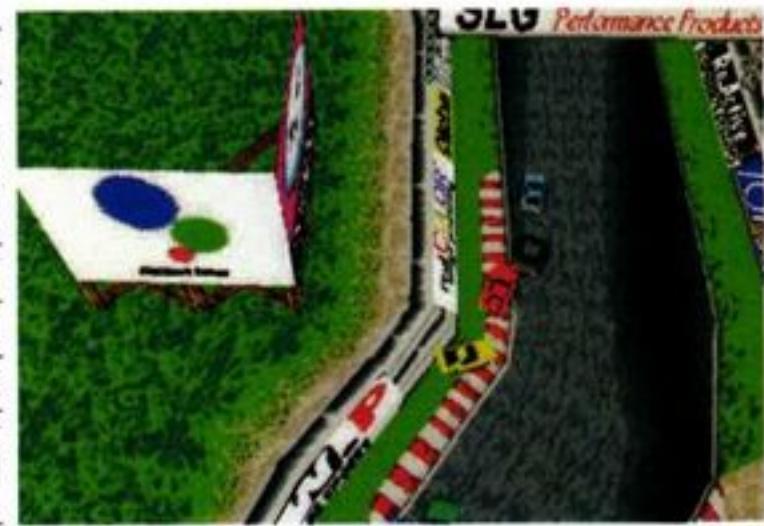
평화롭던 프릭키 섬에 로보틱 박사가 침입하여 섬에 있는 카오스 에머랄드를 이용하여 세계를 정복하려고 한다. 이제 소닉은 프릭키들을 구하고 로보틱 박사의 야욕을 막아야 한다.

소닉은 달리기와 점프, 스핀 대쉬를 하면서 링이나 소닉 메달을 모으거나 적을 무찌르고 프릭키들을 구할 수 있다. 50개 이상의 링을 모아서 테일즈나 너클즈를 만나야만 카오스 에머랄드가 있는 보너스 스테이지로 갈 수 있다. 이 게임은 마치 비디오 게임을 플레이하고 있는 듯한 느낌을 줄 정도로 이식률이 아주 뛰어나다. 조작법 또한 아주 간단하기 때문에 액션 초보자라도 쉽게 게임을 즐길 수 있다.

스피드스터 Speedster

장르 레이싱 | 제작사 클럭웍스 게임스
발매일 10월 | 유통사 SKC

스피드 스터는 3D 레밍스를 제작한 바 있는 클럭웍스 게임스에서 제작한 레이싱 게임으로 일반적인 레이싱 게임과는 달리 헬기에서 아래를 내려보는 듯한 시점을 보여준다. 게임 초기에는 유로파 투어, 옐로우 선더, 레드 플래쉬, 실버 블렛트 등 4종류의 차량이 등장하지만 레이스를 펼쳐나감에 따라 12종류의 차량을 추가로 선택할 수 있다.

도쿄, 뉴욕, 변두리 지역, 시골길, 산악코스 등 9개의 트랙에서 다양한 레이싱을 펼칠 수 있으며 낮과 밤 그리고 습함과 건조, 비, 눈, 바람의 세기 등 레이싱 환경을 게이머가 조절할 수 있어서 사실감 넘치는 플레이를 즐길 수 있다. 스피드스터는 실제 레이스에서 발생할 수 있는 상황 등을 충실하게 반영하기는 했지만 일반 레이싱 게임과는 전혀 다른 시점으로 게임을 플레이해야 하기 때문에 레이싱 게임이 주는 묘미가 좀 떨어진다.

데드록 Deadlock

장르 전략 시뮬레이션 | 제작사 워너 인터랙티브
발매일 발매중 | 유통사 동서게임채널

식민지 개척 함대가 새로운 식민지의 건설을 위해서 은하계의 갈리우스 제 4행성으로 향했다.

한편 또다른 외계인 함대들이 행성의 표면을 조사하면서 식민지를 건설할 기착지를 찾고 있었다. 이 때문에 식민지 개척함대와 이들과의 전쟁이 불가피해지고 있었지만 갈리우스 제4행성 조약으로 인해서 전쟁의 기운이 억제되고 있었다.

데드록에는 인간을 비롯해서 치트, 싸이스, 마우그, 레루, 타스, 우바 모스크의 일곱 종족이 등장하는데 각 종족마다 각기 다른 특징을 가지고 있다.

게이머는 이들 종족 중 하나를 선택하여 자원을 개발하고 새로운 행성을 탐험하여 식민지의 영토 확장을 꾀하게 된다. 또한 다른 종족들과 전쟁을 벌여서 정복하거나 경제나 문화적인 침투를 가하여 이들을 지배할 수도 있다.

데드록은 꽤 오래전에 출시된 게임이기는 하지만 게임의 전략적인 요소나 구성 등은 근래 등장한 전략 시뮬레이션과 비교해봐도 결코 떨어지지 않는다.

레밍즈 페인트볼 Lemmings Paintball

장르 퍼즐 | 제작사 비주얼 사이언스
발매일 발매중 | 유통사 동서게임채널

레밍즈 페인트볼은 레밍즈의 최신 시리즈로 전작인 레밍즈 1, 2편과는 달리 3차원 화면에서 게임을 진행하게 된다. 이 게임은 페인트 총으로 무장한 레밍을 조작하여 무너지는 바닥, 페인트 지뢰, 용암 구덩이 등의 장애물을 피하면서 상대편의 깃발을 빼앗으면 이기게 된다. 이러한 장애물을 피하기 위해서는 엘리베이터, 열쇠, 풍선 등의 아이템을 적절히 이용해야 한다. 적들은 페인트볼로 쏘아서 없앨 수 있는데 적들 또한 페인트볼로 공격해온다. 이 게임은 단독 플레이 이외에도 인터넷이나 네트워크를 통해서 동시에 4명까지 플레이가 가능하다.

레밍즈 페인트볼은 그래픽은 조금 떨어지기는 하지만 이전의 레밍즈 시리즈에서 느낄 수 있었던 것과 전혀 다른 재미를 주는 게임이다.

뉴소프트